ZERO HOUR: UNA NUEVA CRISIS EN EL UNIVERSO DC

COMICS scene

NUM. 17
400 PTAS.

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

EL REY LEON
LA NUEVA OBRA MAESTRA DE DISNEY

RON MARZ
EXPLORA LOS MAS LEJANOS LIMITES DEL UNIVERSO MARVEL

¡EXCLUSIVA!
DESENMASCARANDO A

LOS PICAPIEDRA:
DE LOS DIBUJOS ANIMADOS AL CINE CON PRESONAJES REALES

ediciones zinco

La Sombra

TODA SU SANGRIENTA Y AVENTURERA HISTORIA
¡EN LA RADIO Y EN LAS PELICULAS!

8 414090 103725 00017

18 SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

INVITADOS

Manel Barceló,
Gaspar Meana,
Mariel Soria,
Brian Bolland,
Robert,Neto,
Jim Starlin,
Mique Beltrán,
Joe Kubert,
Rafael Vaquer,
Georges Bess y
Kevin Maguire.

GIJON
X PREMIOS
HAXTUR

DEL 2 AL 7
OCTUBRE
1994

ORGANIZA
EL WENDIGO

NUMERO 17
SEPTIEMBRE 1994

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Vuestras cartas

7 **LLEGA EDGE**
Gil Kane y Steven Grant crean un nuevo tipo de héroe

10 **EL MUNDO SEGUN MARZ**
Este guionista explora los rincones del Universo Marvel

14 **LA SOMBRA RIE**
Y su risa sonó primero en la radio

24 **HORA CERO**
Llega el momento de la nueva crisis de DC

30 **LOS PICAPIEDRA**
De los dibujos animados a la gran pantalla y con actores

34 **EL TIEMPO DEL REY LEON**
La nueva epopeya de la factoría Disney

40 **POR SIEMPRE FANTASTICOS**
Paul Ryan piensa seguir mucho tiempo con los cuatro héroes

46 **GRAND SLAMMERS**
Walter Simonson vuelve a las guerras estelares

51 **DONDE VUELA EL CUERVO**
El rostro de la venganza lleva maquillaje blanco y negro

55 **UNOS CAMBIOS MUY EXTRAÑOS**
El Dr. Strange estrena nuevo uniforme

59 **COMICS REPORTER**
De la viñeta a la pantalla

60 **LA LEYENDA DE HELLBOY**
La primera creación de Mike Mignola en solitario

© 1994 The Walt Disney Compay

PAG. 30

PAG. 24

Dan Jurgens/Jerry Ordway/Trademark & © 1994 DC Comics Inc.

COMICS SCENE is published by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp.
Materials on this Spanish issue are from American issues 41, 42, 43, 44 & 45, Copyright © 1993, 1994 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International. COMICS SCENE número 17, septiembre de 1994, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Lluís Guillén • Corrección de estilo: Francisco Solsona. • Traductor: Albert Solé. • Exclusiva Publicidad: A.S., Pacífico, 2, 3º, 1ª, 08027 Barcelona. Tel.: 408-06-74; télex 340-37-55. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Avda. Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 Ptas. (Transporte incluido.)

BOCADILLOS DEL LECTOR

Hay que ver cómo cambian las cosas de un mes para otro. Comenzamos el año con un recorte generalizado de colecciones, y ahora llegamos al Salón del Cómic con una abundancia increíble de novedades. Y en su mayor parte, novedades caras, carísimas. Digo yo que no estaría mal que las editoriales pensaran un poquito más en los sufridos aficionados antes de inundarnos con semejante mogollón de títulos. Porque lo que está claro es que, a menos que seas un potentado, tienes que hacer auténticos juegos malabares para poder conseguir las cosas que te interesan.

Sí, ya sé que alguno replicará que nadie te pone una pistola en la frente para obligarte a comprar nada, pero de lo que yo estoy hablando es de que las editoriales organicen un poco mejor su calendario de lanzamientos. Ignoro cómo estará montado todo el tinglado del Salón de Barcelona, pero, desde mi perspectiva, repito que me parece una desconsideración total hacia los aficionados.

Y que conste que mi reclamación no va tanto por vuestra editorial, que este año ha estado bastante comedida, sino por "otros" que sí se han pasado cantidad ... y os aseguro que no soy el único en pensar así. Que se den cuenta de que Mayo no es un mes en el que se ande especialmente sobrado de dinero. Y que, además, son unas fechas en que los que estudiamos andamos más pendientes de preparar los exámenes que de comprar cómics. En lugar de sacarlo todo de golpe, ¿por qué no dosifican las novedades? Seguro que muchos lo agradeceríamos.

Leonardo Galván
Barcelona

Ahí queda tu propuesta, Leonardo, aunque no sé si te harán mucho caso, la verdad. Piensa que, si las editoriales sacan tantas novedades coincidiendo con el Salón de Barcelona, es porque seguramente les sale a cuenta hacerlo. De hecho, alguna editorial asegura vender más álbumes en el Salón que en el resto del año. ¿Que para los aficionados es un martirio tener que seleccionar entre tanto manjar apetecible? Pues no te lo voy a discutir, claro está. Pero te propongo una posible solución: Hazte tu propio calendario. Compra primero aquellas novedades que más te atraigan, y resérvate las demás para esas otras épocas del año más "tranquilas". Viviendo en Barcelona, seguro que puedes acercarte a cualquier librería especializada y conseguir allí aquel título que en su momento no te fue posible adquirir.

¿Alguien sabe lo que ha pasado con los dibujos animados de la *Patrulla-X*? El año pasado, Tele-5 los anunció a bombo y platillo en un programa especial en donde se pasó la primera parte del episodio piloto (con un doblaje desastroso, por cierto). Pero después ha transcurrido un montón de tiempo sin que se tenga ninguna noticia al respecto.

Siguiendo con el mismo tema, me gustaría saber a qué juegan los programadores de la mal llamada "cadena amiga" con la serie de Batman. Primero la cortan por la mitad sin dar ninguna explicación, luego nos tienen medio año "in albis" y ahora, cuando finalmente se deciden a recuperarla, vuelven a interrumpirla *¡para emitir Heidi!* ¡Y eso que estamos ante la mejor serie de animación de los últimos años! Si alguien lo entiende, que me lo aclare.

Una última cosa: He visto que Zinco ha anunciado ya la adaptación al cómic de *Batman La Máscara del Fantasma*, así que me gustaría que me informárais cuándo va a estrenarse aquí la película.

José Luis Pérez
Almería

Parece que, por fin, la serie animada de los X-Men va a comenzar a emitirse en otoño, siempre que a los "cerebros" de Tele-5 no les dé por cambiar de opinión a última hora. De todos modos, tengo entendido que los primeros episodios están disponibles en vídeo, así que tú mismo. Lo de la odisea de Batman por la parrilla de programación parece mismamente el Guadiana: Tan pronto aparece como desaparece, casi sin previo aviso. El porqué se da este trato a una serie de calidad reconocida y que está recibiendo galardones por doquier es algo que se que me escapa, aunque tampoco es la primera vez que sucede algo parecido (y si no, que nos lo digan a los seguidores de aquella joya de la telecomedia que era Cheers). Aquí, con la excusa de los índices de audiencia, los mandamases de las cadenas privadas -y no sólo de las privadas- se creen con derecho a tomarnos el pelo cuando les viene en gana. Y me temo que no queda más remedio que encajarlo con resignación. En cuanto al estreno cinematográfico de Batman La Máscara del Fantasma, en principio estaba previsto para este verano, pero me comentan que la distribuidora ha optado por comercializar el filme directamente en vídeo, allá por el mes Noviembre. En fin, como indicaba antes, a resignarse tocan...

Me extraña mucho que en la revista no os hayáis hecho eco del destino final que ha sufrido la película de *Los 4 Fantásticos*, máxime teniendo en cuenta que en su momento sí publicásteis un magnífico reportaje con fotos del filme.

Pues bien, por lo que he leido, la película ha quedado en vía muerta, a pesar de estar ya totalmente terminada, y se va a rodar una nueva de mayor presupuesto dirigida por Chris Columbus y producida por la Fox. No sé que opinaréis vosotros, pero a mí todo esto me recuerda al clásico ejemplo del pez grande que se come al pequeño. Vamos, que me parece absolutamente injusto que la película original no se vaya a estrenar ni siquiera en vídeo. Lo que vi en vuestro reportaje me gustó bastante, y a los actores se les notaba muy motivados con el proyecto. Que ahora todo su trabajo vaya a quedar en nada lo considero una canallada, por más que estas maniobras puedan ser habituales en Hollywood (cosa que desconozco). Además, el Columbus no me inspira demasiada confianza, que no en balde fue el director de aquel engendro de "Solo en Casa". No digo que no pueda hacer una buena labor, ¡ojo!, pero tengo mis serias dudas.

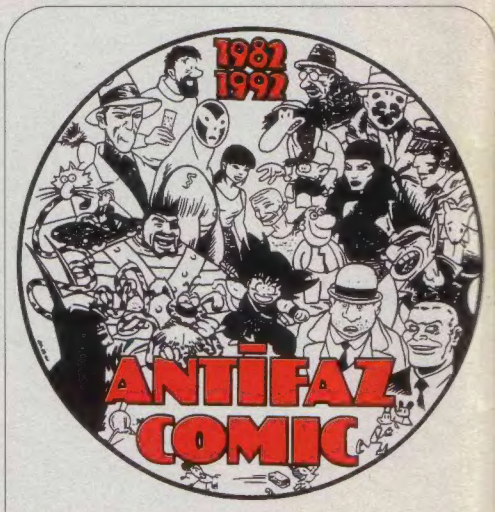
Aparte de esto, me he enterado de que Marvel está preparando nuevos programas de animación de *Spider-Man, Los 4 Fantásticos y el Hombre de Hierro*. Si es así, tenéis mi voto para que les dediquéis sendos artículos en COMICS SCENE. ¡Seguid así, que sois los mejores!

Alberto Olano
Santander

Gracias por tus palabras de aliento, Alberto. Como en los dos últimos números de la revista se quedó fuera la sección COMICS REPORTER, no tuvimos ocasión de poneros al día sobre toda esa movida que ha dado al traste con la película de los 4F, pero la historia viene a ser más menos o menos como tú la has contado. Constantin Films, que posee los derechos fílmicos de los personajes, ejerció su opción de comprar la película, con el fin de archivarla y permitir que la 20Th Century Fox produzca una nueva versión. Lo curioso del caso es que ahora Chris Columbus ha declarado que no le atraen para nada Los 4 Fantásticos, y que a él lo que realmente le interesaría es dirigir una película de Daredevil. Así que ya veis que la madeja se está liando cada vez más, y ya veremos cómo acaba todo al final.

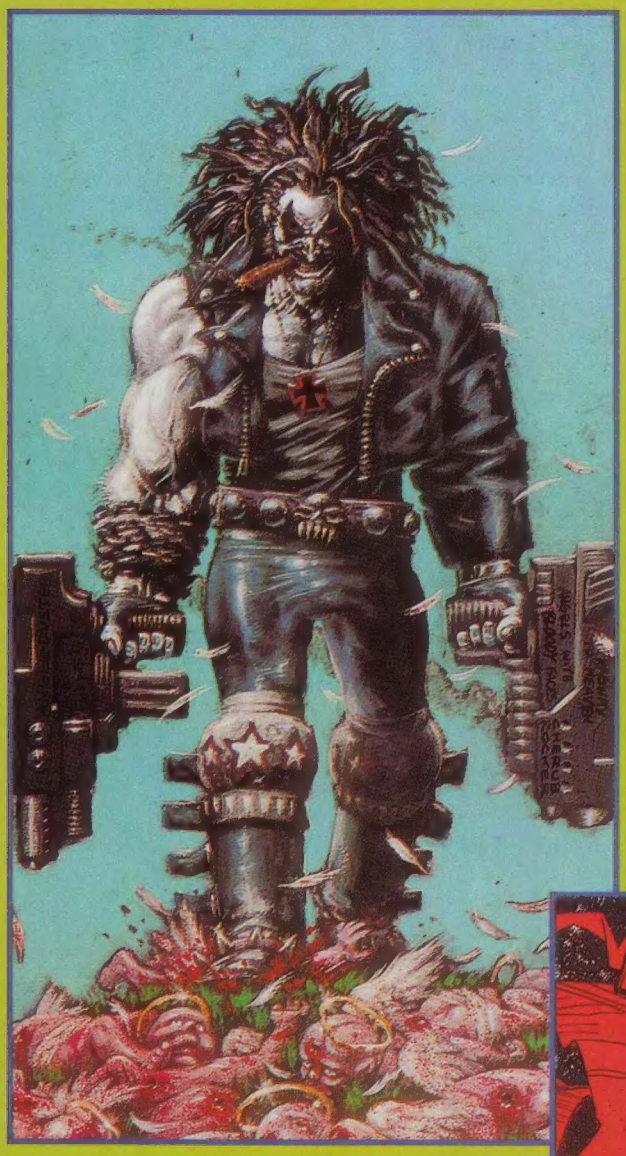
A juzgar por el movimiento de los últimos meses, parece que el panorama comiquero en España vuelve a animarse de forma considerable. Hace un tiempo escribí a COMICS SCENE para quejarme de la falta de iniciativas por parte de las editoriales de comic books, y por eso creo que ahora es de justicia volver a hacerlo para agradecer que finalmente hayamos podido conocer aquí el material de Image y Bravura (aunque de esta línea sólo ha aparecido un título por el momento). Espero que pronto lleguen también los cómics de Valiant y el Ultraverso, que a priori parecen bastante interesantes.

Si queremos que el mercado del cómic español tenga el dinamismo del americano, pienso que es imprescindible que las editoriales intenten diversificar su oferta. Seleccionando calidad, por supuesto, pero sin descuidar la variedad. Una buena muestra de lo que expongo es el manga: Cuando empezó a publicarse aquí, podía considerarse una apuesta arriesgada. Pero funcionó, y ahora podemos constatar que existe un importante sector de aficionados enganchados con esta clase de cómics. La moraleja de esta historia es clara ...



Gran de Gràcia, 205
Tel. 237 81 19
08012 BARCELONA

¡YA A LA VENTA!



LOBO: CONTRATO SOBRE GAWD

El último czarniano acepta un trabajo hecho a su medida: ¡liquidar a la omnipotente deidad de un planeta perdido!

Grant/Dwyer/Janson.
28 páginas. PVP: 200 Ptas.
Serie limitada de cuatro episodios.

BATMAN/ SPAWN

Dos de los personajes más carismáticos del cómic actual se reunen en en primer proyecto producido conjuntamente por Image y DC Comics.

Grant/Moench/Dixon/Janson
52 págs. PVP: 575 Ptas.
Número Especial en Formato Prestige.

ediciones zinco

DC

el que no arriesga, no gana. Y este es un aspecto que vuestra editorial también tendría que tener muy presente.

Termino felicitándoos por el contenido de la revista -realmente inmejorable- y también por haber dado la primicia del desembarco de autores españoles en los USA. Como decía el lector Luis Muñoz, creo que somos muchos los veteranos de la "Generación Vértice" que vemos este éxito como algo propio. Ojalá que esta vez sí tenga continuidad y no suceda lo mismo que con la fenecida Marvel UK.

Luis García Felipe
Castellón

Según nuestras últimas noticias, Planeta Agostini se ha hecho con los derechos para publicar en España la línea de cómics del Ultraverso, perteneciente a la editorial Malibu, y probablemente comenzará a hacerlo a principios del próximo año. En cambio, con Valiant no hay nada concretado hasta la fecha. Y puesto que hablas de autores españoles en los USA, aquí va otra primicia: El propio Carlos Pacheco nos confirmaba hace poco que entre sus próximos proyectos figura la realización de una serie regular de los StarJammers para Marvel. La nueva colección contará con guiones de Mark Waid, autor con quien Carlos ya había tenido oportunidad de colaborar anteriormente en The Flash.

Respuestas Cortas: *Miguel Angel Antelo Sánchez* (Alcobendas, Madrid) encontrará artículos de animación en todos los números de Comics Scene, a excepción de los siguientes: 5, 12, 14 y 15. ¿Complacido? *Carmen Lorenzo Laguna* (Sabadell, Barcelona) que no tenga complejo por ser mujer casada y leer cómics. ¡Hay cosas mucho peores! Entre las guionistas femeninas de comics books que han publicado sus trabajos últimamente se incluyen Louise Simonson (Superman), Jo Duffy (Catwoman) y Ann Nocenti (Daredevil). Y sí, *Watchmen* es tan bueno como te han contado ...¡o incluso mejor! *Comics Novel* (Málaga) puede anunciarse gratuitamente en nuestra sección DC Connection ... pero antes es necesario que recibamos un ejemplar de muestra de la revista, ¿de acuerdo? *Alfredo Horas de Prado* (Madrid) puede contactar con Marvel escribiendo al 387 Park Avenue South, New York NY 10016. Y en cuanto a DC Comics, anota esta dirección: 1325 Avenue of the Americas, New York NY 10019.

Y aquí ponemos el punto final por hoy. Pero, antes de despedirme, tengo dos buenas noticias que daros. La primera es que, con este número, COMICS SCENE alcanza ya los cinco años de presencia ininterrumpida en los quioscos españoles. Todo un record del que nos sentimos especialmente orgullosos y del que queremos haceros partícipes a vosotros, amigos lectores, ya que ha sido gracias a vuestra fidelidad que hemos logrado llegar hasta aquí. La segunda buena nueva es que las altas esferas zinconianas han dado su autorización para pasar la revista a una cadencia de salida bimestral en esta temporada. Así pues, a partir de ahora tendremos un nuevo COMICS SCENE cada dos meses, lo que nos permitirá realizar un seguimiento mucho más completo de la actualidad USA. Incluso en tiempos de crisis, ya veis que seguimos adelante y tratando de ofreceros la mejor revista de información sobre cómics del mercado. Contamos con vosotros para que nos indiquéis si vamos por el camino acertado, ¿de acuerdo? Y recordadlo, nuestra próxima cita será en el mes de Noviembre. Hasta entonces, ¡un saludo para todos!

Miguel G. Saavedra

NOVEDADES DEL MES

EL REGRESO DE LA LIGA DE LA JUSTICIA Nº 2

¡Ha llegado la hora de la verdad para la nueva Liga de la Justicia! El grupo acude a Almerac en auxilio de Maxima, tratando de poner fin a la guerra que amenaza con desgarrar el planeta. Pero las discrepancias entre Guy Gardner y Superman podrían llevar a la Liga a su peor crisis, ¡especialmente si ese es el momento escogido por un misterioso enemigo para atacar con todo su potencial! Por *Dan Jurgens y Rick Burchett*. Serie Limitada de dos volúmenes. 112 págs. Edición de lujo.

DOOM PATROL III Nº 2

Un nuevo capítulo en la historia de la Patrulla Condenada comienza con la reaparición de una Rhea Jones extrañamente transformada. Y las cosas se complican aún más cuando dos razas alienígenas deciden utilizarla como peón en su demencial guerra. *Grant Morrison, Richard Case y Simon Bisley* llevan a la Doom Patrol al límite, en el segundo y último volumen de esta imprescindible colección antológica. 116 páginas. Edición de lujo. Línea Vértigo.

BATMAN CONTRA CATWOMAN

Resolicitación. Tenía que suceder: ¡el nuevo Batman contra Catwoman! En un nuevo capítulo de su implacable Cruzada personal, Jean Paul Valley escoge a Catwoman como objetivo, creyendo que ella es la responsable del robo de un cargamento de gas nervioso. Por *Jo Duffy, Jim Balent, Doug Moench y Mike Manley*. Volumen especial de 116 páginas en formato de lujo.

SUPERMAN EL HOMBRE DE ACERO Nº 11

Continúa la línea argumental "Mundo Bizarro". Sabiendo que Lois está fuera de peligro, Superman se esfuerza por detener la amenaza de Bizarro, ¡pero sus poderes incrementados podrían representar un inconveniente más que una ventaja! Mientras, los efectos de la enfermedad degenerativa de Luthor se hacen especialmente evidentes. Por *Roger Stern, Jackson Guice, Louise Simonson y Jon Bogdanove*. Especial 52 páginas.

LOBO: CONTRATO SOBRE GAWD Nº 3

Para escapar del infierno, Lobo debe aliarse con Dave, el hermano menor de Gawd. El plan de Dave para derrocar al ser supremo de Paraízo se pone en movimiento cuando contacta al Abad Costello para instigar una rebelión a nivel planetario. Pero Gawd aún guarda un as en la manga: ¡los Cuatro Johnnies del Apocalipsis! Por *Alan Grant, Kieron Dwyer y Dick Giordano*. Serie limitada de cuatro episodios en formato estándar.

LA EDAD DE ORO Nº 4

Resolicitación. La historia de la primera generación de super-héroes concluye. Manhunter y Linterna Verde encabezan la oposición para exponer la auténtica identidad de Tex Thompson a la luz pública. El resultado es una batalla épica que no sólo descubrirá el sorprendente secreto de Dynaman, sino que también provocará la muerte de varios héroes. Por *James Robinson y Paul Smith*. Formato Prestige.

AVENTURAS DE BATMAN Nº 12

¡Es el turno de las damas en Gotham City! Cuando Catwoman, Hiedra Venenosa y Harley Quinn aterrizan en una fiesta ... ¿ha llegado el momento de Batgirl para salvar el día? Por *Kelley Puckett, Mike Parobeck y Rick Burchett*.

SUPERMAN Nº 11

¡La saga de Bizarro llega a un sorprendente clímax! El destino del clon imperfecto de Superman presagia un incierto final no sólo para Lex Luthor ... ¡sino también para todas las víctimas del Proyecto Cadmus! Y por si esto no fuera bastante, los poderes del Hombre de Acero comienzan a desbordarse. Por *Dan Jurgens, Stuart Immonen, Karl Kesel y Barry Kitson*. Especial 52 páginas.

LLEGA EDGE

por DARCY SULLIVAN

Gil Kane y Steven Grant hacen que un hombre normal se enfrente al máximo enemigo de la humanidad: los superhéroes.

Todo el mundo sabe que los Vengadores son unos tipos encantadores que se levantan por la mañana, se cepillan los dientes y luego se pasan el día entero haciendo el bien; y ocurre exactamente lo mismo con otros supergrupos. Cuernos, pero si los superhéroes en general sólo intentan conseguir que el mundo sea un lugar más seguro... ¿Pero y si no lo hicieran? Supongamos que usted sabe que los superhéroes de la ciudad en la que vive andan tramando cosas feas, y supongamos que usted sabe que están empezando a actuar cada vez menos como chicos buenos y cada vez más como los nazis.

Personajes e ilustraciones de *Edge*: Marca registrada y Copyright 1994 Steven Grant y Gil Kane

***Edge* enfrenta a un humano promedio llamado Eric Carnell con un grupo de super «héroes» decididos a convertirse en la próxima Raza de Señores.**

¿Qué haría? Usted no posee superfuerza, alas, garras o rayos de la muerte escondidos en las yemas de sus dedos. Es David contra un ejército de Goliats. ¿Qué haría?

Ese es el dilema al que se enfrenta Eric Carnell en *Edge*, la nueva serie que Bravura está a punto de lanzar al mercado USA. Pero Carnell no puede retroceder. Los superhéroes que tanto le preocupan, los Máximos, obtuvieron sus poderes del padre de Carnell; y el gran público piensa que los Máximos son lo mejor que le ha ocurrido al mundo desde que se inventó la televisión por cable. Sólo Carnell sospecha que se están preparando lentamente para llegar a ser la nueva Raza de Señores.

Según Gil Kane y Steven Grant, los creadores de *Edge*, los Máximos reflejan el lado más oscuro de los superhéroes. Kane, en particular, ha ido viendo cómo los héroes se volvían más y más tenebrosos desde que entró en el mundillo del cómic en 1942. «Ya no es una situación de blanco-y-negro –explica el dibujante–. Los héroes son ambiguos... Está claro que se enfrentan a los villanos, pero también se ven involucrados a cada momento en resoluciones negativas y violentas a los problemas. Ya no estamos tratando con la vieja fábula de Superman o Batman, y todo se ha vuelto bastante más complicado.»

Pero Eric Carnell, alias Edge, no es uno de esos superhéroes brutales y ceñudos que han invadido las librerías especializadas. Lleva una máscara y un traje de supertipo, y a juzgar por la portada del número uno de la serie, no cabe duda de que parece capaz de dar una buena paliza a un par de docenas de miembros de la Liga de la Justicia juntos. Pero los lectores acabarán descubriendo que su gran ventaja consiste precisamente en que no puede volar, doblar barras de acero con las manos o disparar rayos láser desde la nariz.

«La razón por la que Edge no ha optado por los superpoderes es un elemento clave de la historia –dice el guionista Grant–. Básicamente, Edge opina que es preferible ser meramente humano.»

Grant sonríe al describir a Edge como «una especie de héroe anti Image», y explicar esa frase requiere remontarse un poco en el pasado. Kane se puso en contacto con Grant el año pasado después de haber leído *Badlands*, la serie policíaca que éste escribió para Dark Horse en 1992. «Me pareció que tenía una alta calidad literaria –dice Kane–, y conseguir eso en los cómics es un auténtico logro.»

Kane preguntó a Grant si le gustaría escribir la nueva etapa de *His Name is...Savage!* que estaba planeando, un título que fue todo un precursor de las novelas gráficas y cómics ultraviolentos. (Kane sigue manteniendo negociaciones con Dark Horse sobre ese proyecto.) Pero mientras tanto, las fábricas de rumores empezaron a afirmar que Image quizá llamaría a la puerta de Kane para proponerle una nueva serie, por lo que Grant cogió unos cuantos cómics Image para averiguar dónde estaba el truco de su éxito.

«Esto no es un ataque contra Image, ya que en realidad la mayor parte de sus títulos me gustan bastante, pero había algunos elementos que me irritaron –dice Grant–. Por ejemplo, en *Youngblood* lo de los superhéroes estrellas de los medios de comunicación que trabajan para el gobierno y hacen lo que les da la gana... En fin, no es el tipo de cosa que me gustaría ver, políticamente hablando. *Edge* es una reacción a lo que vi en los títulos Image.»

Grant y Kane decidieron explorar cómo podían reaccionar realmente los superhéroes al hecho de ser superalgo, y cómo podía afectar eso al resto de seres humanos. «La idea que hay detrás de *Edge* es que todo el mundo opera en interés propio, y que luego racionalizan lo que hacen diciéndose que es lo que más conviene a la sociedad –explica Grant–. El tener superpoderes no cambia eso.»

Los creadores empezaron a trabajar y la serie sufrió un cambio de nombre (se había titulado *Slaughter* hasta que Jim Valentino registró el nombre), y un cambio en el sello editorial. Cuando la oferta de Image no se materializó, el dúo llevó *Edge* a la línea Bravura, de la editorial Malibu, que también incluye títulos de Jim Starlin, Howard Chaykin y Walter Simonson. El proyecto final combina una historia clásica sobre el destino y la responsabilidad familiar con un «gancho» de ciencia ficción basado en superhéroes creados mediante la manipulación genética, los Máximos.

El doctor James Carnell puso en marcha el programa Máximos para ayudar a la humanidad. Incluso quería que Eric, su hijo mayor, se pusiera al frente de los Máximos, a los que imaginaba como una especie de super Cuerpo de la Paz. Pero las dudas de Eric –unidas a la Plaga, un enjambre de Máximos fallidos–, hicieron que acabara rechazando esos superpoderes. Jack Carnell, el hermano pequeño de Eric, aceptó los poderes y decidió que los Máximos deberían tener trajes abigarrados y nombres tan llamativos como Victoria Alada, Narciso, Ciberóptico y su propio gran nombre, Edge.

«Los Máximos fueron creados para beneficiar a la humanidad –observa Kane–. Pero en cuanto se les presenta la primera opor-

tunidad, se dan cuenta de sus ventajas especiales y se limitan a beneficiarse a sí mismos.» No de las maneras obvias como podrían ser robar bancos o acaparar las medallas en los Juegos Olímpicos, sino influyendo gradualmente sobre la legislación, abandonando su programa humanitario para sustituirlo por batallas espectaculares y cambiando la sociedad hasta que, como dice Grant, «nuestro mundo deja de ser nuestro y pasa a ser su mundo».

«Cuando los sujetos terminan el programa Máximo, son más ellos mismos que nunca, y ésa es una gran parte del problema –dice Grant–. No pierden su equipaje psicológico. Siguen operando de acuerdo con sus motivaciones personales, y el problema principal de los Máximos es que no puedes programar a una persona para que se vuelva altruista.»

Al comienzo de la serie, Jack ha muerto (posiblemente asesinado) y el doctor Carnell se ha suicidado (o eso parece). Los Máximos –dirigidos por el señor Máximo, una especie de Svengali superfuerte–, están consiguiendo inclinar el equilibrio del poder a su favor.

Eric intenta confundir a los Máximos y decide suplantar a Edge, su líder muerto; pero a diferencia del primer Edge, Eric no tiene ningún poder especial, sólo la resistencia y el coraje típicos de quien siempre ha estado solo.

La idea de que los superhéroes no son tan maravillosos como parecen ya ha sido expuesta antes en títulos como *Watchmen* y *Power and Glory*, de Chaykin; pero tanto Kane como Grant están interesados en otros ángulos de la historia. «Me he centrado en la historia de un tipo normal sin poderes que se enfrenta a personas capaces de convertirle en charquitos de barro», explica Grant.

Para el dibujante Kane, *Edge* ofrece una oportunidad de explorar «la naturaleza abstracta de *Frankenstein*», que afirma forma parte del mito del superhéroe. «Incluso Superman es esencialmente una historia del estilo Frankenstein –dice Kane–. Si revelara su identidad, su monstruosa fuerza representaría una amenaza para todos los que le rodean. Superman es normal tanto en su inteligencia como en sus puntos de vista, pero su poder es casi divino. Un poder divino en manos de alguien incapaz de tener pensamientos muy profundos... ¿Qué podría resultar más aterrador que eso?»

Edge rechaza los superpoderes en parte porque sus propios creadores creen que ha llegado el momento de que «ser humano» vuelva a tener un lugar en los cómics. «Los cómics Marvel ya nunca hablan de la gente –observa Grant, más conocido por escribir *The Punisher*– Los cómics de superhéroes sólo hablan de los superhéroes. Las personas normales sólo existen para ser rescatadas.

«Gil y yo estamos abordando muchos temas relacionados con los superhéroes que nos preocupan desde hace años. *Edge* es nuestra manera de expresar en las páginas lo que siempre hemos querido decir sobre los superhéroes, y probablemente sea nuestro "último hurra" en el género de los superhéroes.»

Aunque quizá sea más bien su penúltimo hurra, claro. Después de *Edge* (un proyecto con un mínimo de ocho números, posiblemente como dos miniseries de cuatro números cada una), Kane tiene que terminar la serie *Killing Machine* para DC, que quizás aparezca en el mercado a finales de este año. Grant se ha comprometido a escribir *Manhunter* para DC este mismo año, y tiene algunas posibilidades más (aparte de *Savage*) en estudio.

Y, de todas maneras, ¿qué es lo que obsesiona tanto a la pareja en el tema de los superhéroes? «No me gusta escribir historias de tipos con superpoderes –se queja Grant, cuya carrera de dieciséis años en el mundo del cómic incluye una temporada no muy lejana en *Spectacular Spider-Man*–. Me gusta escribir historias sobre personas que no tienen ningún poder especial.»

Además, Grant insiste en que las motivaciones que se suelen dar a los superhéroes ya no se tienen en pie. «Supongo que nadie creerá que Spider-Man lucha contra el crimen debido a la muerte de su tío Ben, ¿verdad? –insinúa–. No, lo hace porque le gusta luchar contra el crimen. Ese es el factor ausente en la ecuación de los Máximos, el hecho de que tener superpoderes pueda ser considerado divertido... Ser un Máximo es muy emocionante, desde luego.»

Por su parte, Kane opina que los cómics rara vez explotan a fondo las asombrosas implicaciones del poder de los superhéroes. «Una de las cosas que siempre me ha parecido eran una gran debilidad de personajes como Superman o Linterna Verde –dice, nombrando dos de los títulos en los que ha trabajado en el pasado–, es que esos tipos pueden detener el sol. Pensemos en lo que significa eso... Toda la idea de una persona que es capaz de hacer eso y que luego se dedica a hacer las cosas cotidianas, prosaicas e insignificantes que hacen esos personajes en los cómics resulta sencillamente ridícula. Creo que es preferible tener un personaje con capacidades limitadas para que así luego su conducta no resulte absurda cuando empieces a considerar las posibilidades.»

Todas las ilustraciones de *Edge*: Gil Kane/Cortesía de Malibu

«Básicamente, es mejor ser humano», dice Steven Grant, el guionista de *Edge*, quien ve el título como una respuesta a las heroicidades al estilo Image.

El guionista Ron Marz explora los confines del Universo Marvel.

por MICHAEL BERRY

EL MUNDO SEGUN MARZ

Marvel le está promocionando como «su nuevo maestro de la aventura cósmica», y teniendo en cuenta su prolífica producción como guionista de cómics, se puede sospechar que Ron Marz tiene unos cuantos trucos ocultos en la manga.

Marz, que lleva siendo guionista de Estela Plateada desde hace mucho tiempo, remodeló hace poco a Linterna Verde para la DC mientras ponía punto final a sus etapas de trabajo en *Thor* y *Defensores Secretos.* Ahora se le ha proporcionado una oportunidad adicional de ejercer sus capacidades creativas en *Cosmic Powers*, una serie limitada de seis especiales cuya acción abarca toda la galaxia, y que sirve como escaparate a unos cuantos personajes secundarios que merecían disfrutar de un poco de protagonismo.

Cada número de *Cosmic Powers* contiene no sólo una historia completa, sino también hilos argumentales relacionados

«Siempre he pensado que un cómic cósmico debería tener muchos fuegos de artificio visuales», explica Marz.

relacionados con la titánica lucha entre dos de los villanos más formidables del Universo Marvel, Thanos y Tirano. Además de esos pesos pesados, el reparto incluye a Terrax, Sota de Corazones, Ganímedes, Legado y Morg.

«La miniserie fue una idea que se me ocurrió a medias con Craig Anderson, el director de publicaciones de Estela Plateada –dice Marz–. Queríamos dar un poco más de espacio vital a esos personajes secundarios, ya que reciben una buena cantidad de correo de los fans y la gente quiere verlos más a menudo. Pero su misma naturaleza hace que Estela Plateada sea un solitario, y existe un límite a la frecuencia con que podemos hacer aparecer a esos personajes en la serie mensual antes de que Norrin Radd empiece a perder ese aspecto de solitario.»

El propósito de *Cosmic Powers* es, en parte, el de arrojar luz sobre algunas de las historias no reveladas hasta el momento y

Ilustración: Tom Grindberg

las motivaciones psicológicas de los personajes. «Intentamos mostrar a los personajes de tal manera que los lectores puedan meterse un poco en su piel y averiguar algo más sobre ellos –explica Marz–. La serie también nos permite contar una historia muy compleja que se va desarrollando a lo largo de los seis números, con el número final culminando en la batalla entre Thanos y Tirano.»

Marz afirma que al principio se sintió un poco asustado ante la complejidad del proyecto. «Pero ahora que me he metido a fondo en él –dice–, y que Craig y yo hemos hablado mucho de la historia, creo que está quedando magníficamente. La gran ventaja de tener especiales es que te proporciona espacio suficiente para explorar los personajes e incluir unos cuantos efectos visuales realmente impresionantes hechos a gran escala. Siempre he pensado que un título cósmico debería tener muchos fuegos de artificio visuales. Todos los números los tienen, y atraen la atención enseguida.»

La acción del primer número de *Cosmic Powers* empieza con Thanos reflexionando sobre lo que ha sido de él desde el final de *El Guantelete del Infinito* Oyendo hablar a Marz, se diría que Thanos está padeciendo un caso realmente tremebundo de crisis de la edad madura.

«Ese tipo ha sido casi un dios, uno de los peores bastardos del Universo Marvel –dice Marz–. Pero últimamente se ha visto obligado a ayudar a héroes como Warlock y Estela Plateada para bien del universo. No es un papel con el que se sienta muy cómodo, así que anda buscando un desafío. Acaba enterándose de la existencia de Tirano, y decide que Tirano es un oponente digno de sus habilidades.»

Terrax, un antiguo heraldo de Galactus, es el protagonista del segundo número. Aunque empuña un hacha que canaliza la energía cósmica y le proporciona control sobre la tierra, las rocas y otras sustancias de origen terrestre, Terrax va a sufrir una gran humillación durante la historia. Según Marz, este choque con la adversidad permite que el lector vea a Terrax tal y como es en realidad. «Después de su gran desastre –dice Marz–, vemos cómo pierde el control y hace a otros lo que querrían hacerle a él.»

Al final del número, Thanos recluta a Terrax porque el haber sido prisionero de Tirano le ha proporcionado información valiosa sobre el oponente de Thanos. Marz dice que Terrax ha cambiado mucho desde su reaparición en *New Warriors* hace años, cuando aún estaba decidido a conquistar el mundo. «Tenemos la esperanza de que su relación con Estela Plateada haya servido para ampliar el personaje, de tal manera

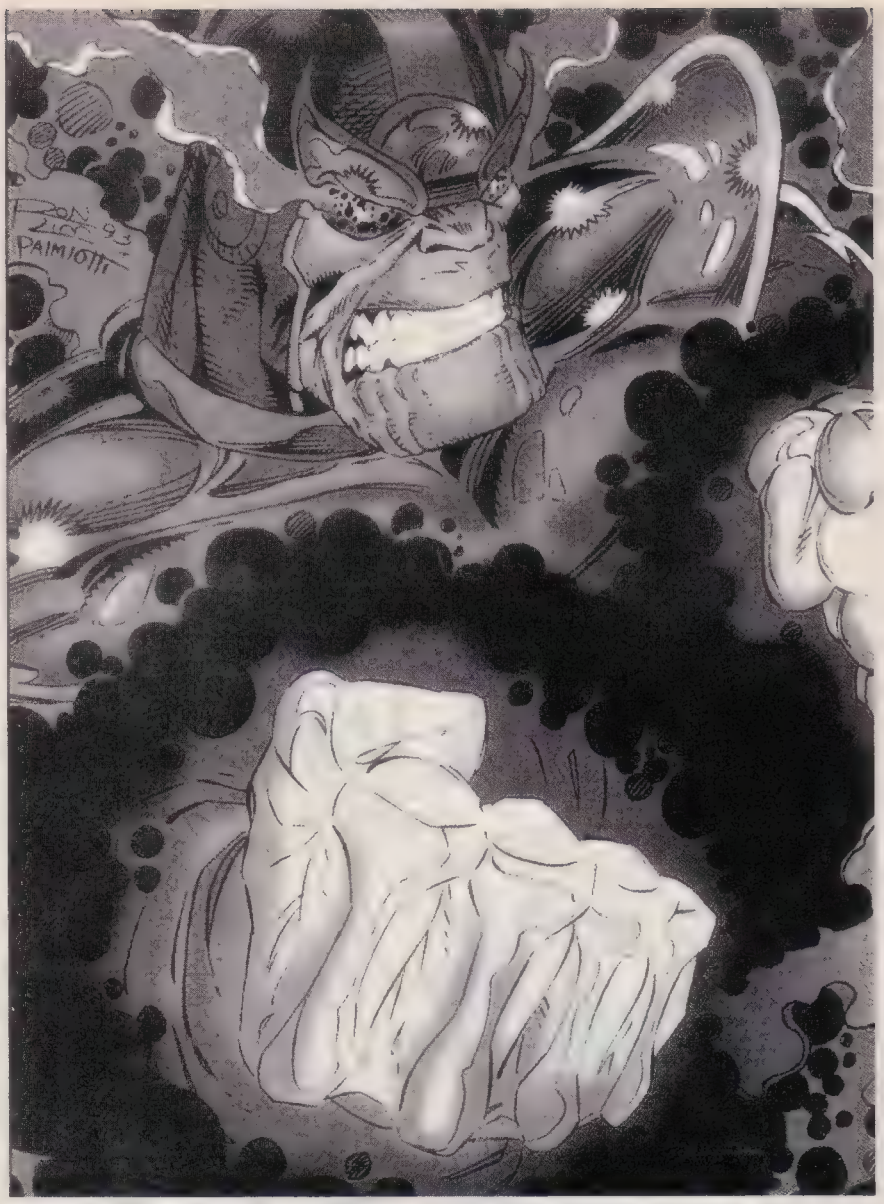
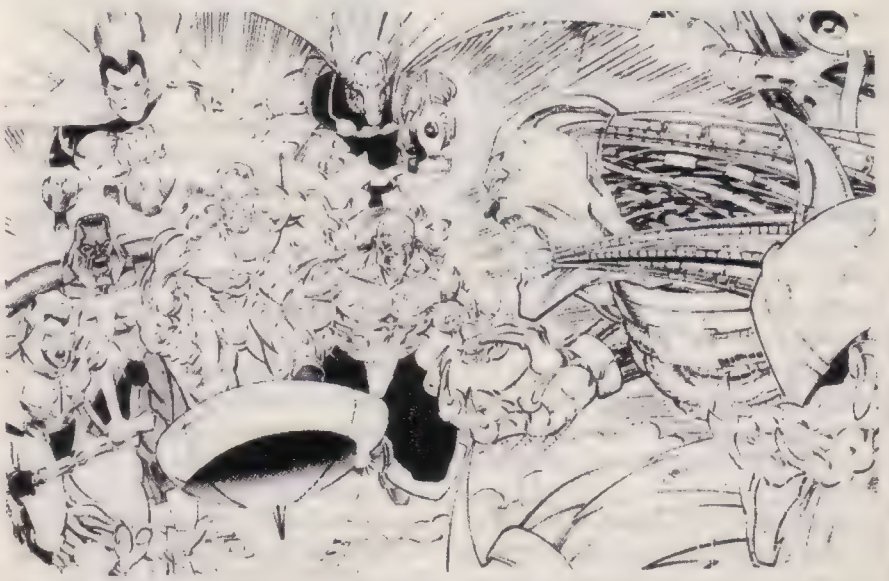


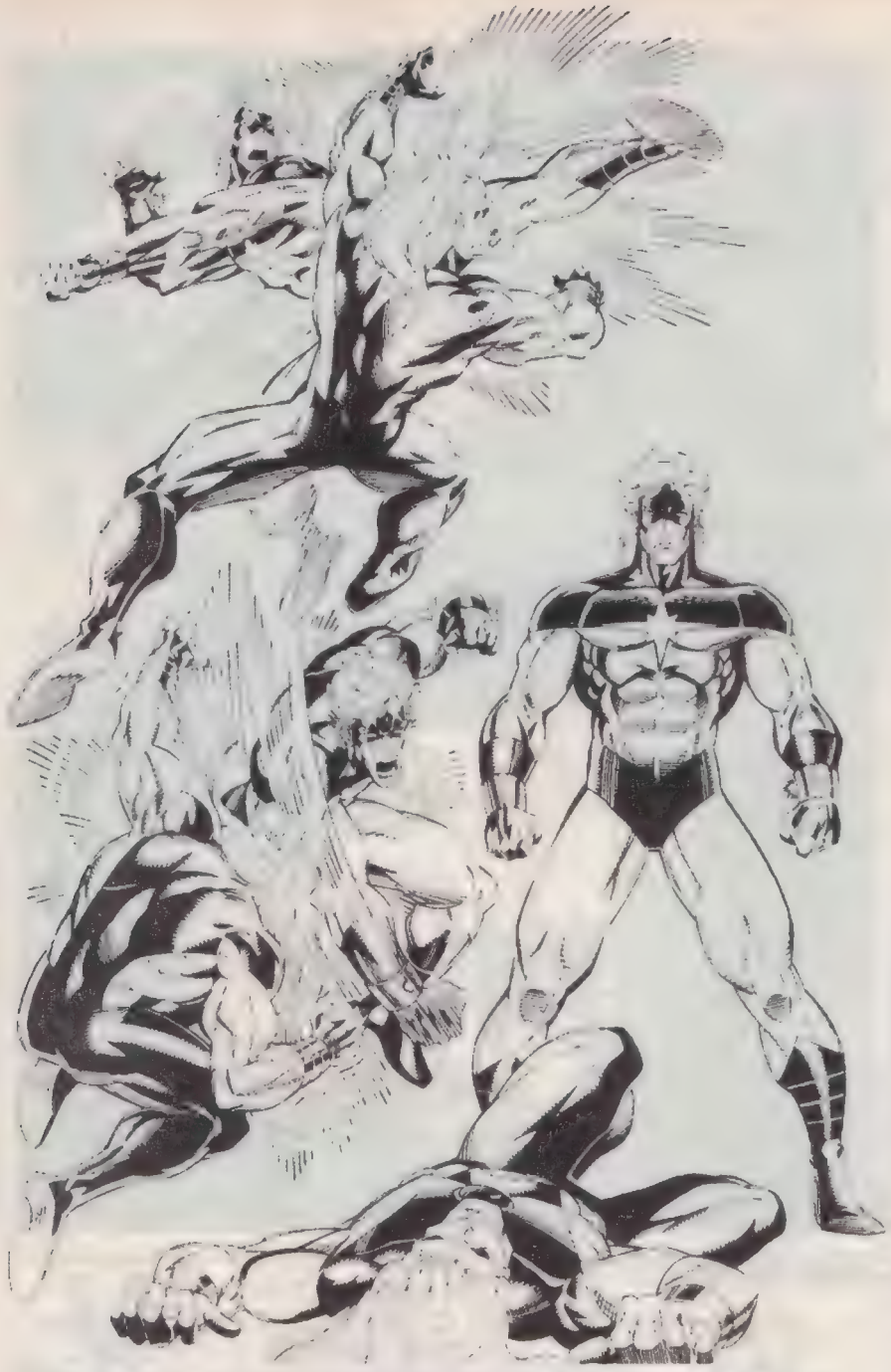
Ilustración de Thanos: Ron Lim/Jimmy Palmiotti

«Este tipo ha sido casi un dios, uno de los peores bastardos del Universo Marvel», dice Marz de Thanos, uno de los pesos pesados de *Cosmic Powers*.



Diseño y maquetación: Len H. Leake

Después de haber sido heraldo de Galactus, Estela Plateada guía a las fuerzas de la justicia al combate orquestado por Marz, quien lleva mucho tiempo escribiendo sus aventuras.



Legado es el hijo del difunto Capitán Marvel, y debe cargar con el peso de vengar la muerte de su padre.

que ahora ya no sea un simple villano sino casi un antihéroe.»

El tercer número, protagonizado por Ganímedes y la Sota de Corazones, girará básicamente alrededor de Ganímedes, la última superviviente de su raza de mujeres guerreras. «Una gran parte del número nos permitirá explorar de dónde surgió, qué tal lleva lo de estar sola en el universo y cuál es su relación con la Sota –dice Marz–. Son dos solitarios que se han encontrado por casualidad, y están intentando convertirse en un equipo.»

Thanos y Terrax aparecen al final de ese número y, en palabras de Marz, «Sota y Ganímedes recibe una paliza considerable». Los dos villanos secuestran a Ganímedes porque es la que conoce de manera más íntima a Tirano, que ha sido su enemigo durante siglos, con lo que es la mejor fuente de información acerca de sus poderes y sus puntos débiles que hay disponible. Después Terrax y Thanos se marchan dejando a la Sota bastante maltrecho.

Legado, el joven protegido de Estela Plateada, vuelve a Titán en el cuarto número e intenta digerir su herencia como hijo del difunto Capitán Marvel. Siente la necesidad de vengar la muerte de su padre, y piensa que la única forma de conseguirlo es encontrando a Nitro, responsable del cáncer que mató al Capitán. Mientras tanto, la Sota de Corazones se ha recuperado y llega a Titán buscando ayuda. Legado acaba decidiendo ayudarle en su búsqueda de Ganímedes.

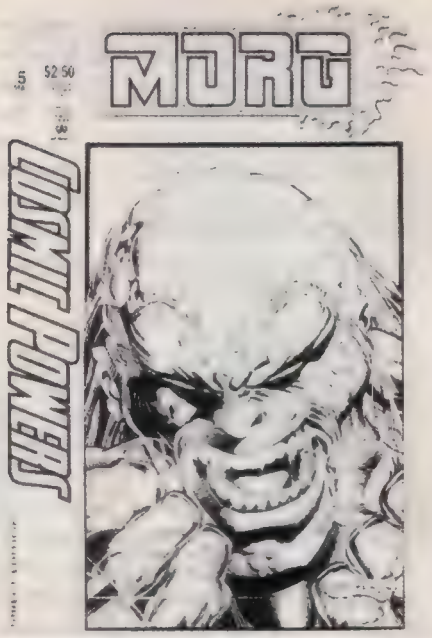


Ilustración de Morg: Tom Grindberg

«Los lectores se han encariñado mucho con Morg –dice Marz refiriéndose al esbirro de Galactus–. Vamos a explorar qué le hace ser tan intensamente leal a Galactus.»

El penúltimo volumen de la saga gira alrededor de Morg, un esbirro de Galactus que ha caído prisionero de Tirano. «Los lectores se han encariñado mucho con él –dice Marz–, así que vamos a explorar qué le hace ser tan intensamente leal a Galactus.» Morg se convierte en socio involuntario de Tirano, y Tirano utiliza la energía cósmica que Galactus concedió a Morg para sus propios propósitos.

En *Cosmic Powers*, Tirano libera a Morg para que se ocupe de Thanos, Ganímedes, Terrax y otros intrusos; pero una vez obtenida la libertad, a Morg ya no le importa mucho lo que les ocurra a los demás y sólo quiere volver con Galactus.

Cuando se inicia la acción del sexto y último volumen, Thanos llega a la conclusión de que ya ha obtenido todo lo que necesitaba de sus aliados y se marcha para iniciar la última fase de sus planes, con la intención de que todos los demás se las arreglen como puedan. «No quiero revelar demasiadas cosas –dice Marz–, pero va a haber un auténtico gran combate entre Thanos y Tirano. Tendremos que esperar un poco para averiguar quién queda en pie al final.»

Marz ha ido puliendo su talento para crear grandes aventuras cósmicas de una manera que no puede ser más legítima. Había sido redactor jefe de un periódico, y entró en la industria del cómic a través de su amistad con Jim Starlin, uno de los maestros reconocidos de esa modalidad narrativa.

«Jim y yo nos conocemos desde hace ocho o nueve años, y en un momento dado me sugirió que debería pensar en escribir

cómics. Creo que me dijo algo así como que era una buena manera de poner la comida encima de la mesa... Jim me llevó a Marvel y me presentó a mucha gente. Después acabamos escribiendo algunas cosas juntos para que yo pudiera ir aprendiendo los truquitos básicos. Cuando Jim dejó de ocuparse de Estela Plateada, me pidieron que le sustituyera, y naturalmente yo acepté encantado.»

Los personajes de *Cosmic Powers* van y vienen por las profundidades del espacio, pero el título de Estela Plateada va a adoptar un enfoque menos cósmico durante los próximos meses. Estela Plateada volverá a nuestro planeta para una visita de cuatro números.

Durante su estancia en la Tierra, Estela Plateada mantendrá contactos con el Increíble Hulk y los Cuatro Fantásticos. Se le pondrá al día sobre lo que ha ocurrido recientemente en la Tierra, lo cual incluye acontecimientos tan cruciales como la ausencia de Reed de los Cuatro Fantásticos, la destrucción de la casa del Doctor Extraño y la aparente muerte del Doctor.

Estela Plateada ha sido uno de los grandes ídolos de los fans desde su primera aparición en el número 48 de *Fantastic Four*, y Marz dice que Norrin Radd también consigue que el trabajo del guionista resulte más sencillo y mucho más interesante. «En el aspecto visual, Estela Plateada es uno de los mejores personajes que existen. Puedes hacer muchas cosas con él. Puedes llevarle a la Tierra y juntarle con los Cuatro Fantásticos, o puedes enviarle hasta el límite del universo para que haga algo completamente loco, original e imprevisible.»

¿Quiénes son estos portadores de la destrucción? Marz da las respuestas en su miniserie *Cosmic Powers*.

Marz ha terminado con *Secret Defenders*. «Creo que debo dejar la serie y permitir que otra persona deje su sello en ella.»

Después de haberse ocupado de Estela Plateada durante 45 números, Marz dice conocer al personaje del derecho y del revés. «Sé qué le hace funcionar y no me cuesta nada meterme dentro de su cabeza. En cuanto has comprendido a tu personaje, resulta mucho más fácil escribir la serie porque ya no has de andar a la deriva buscando algún asidero.»

Marz parece complacido con sus progresos en lo referente a Estela Plateada, pero se muestra mucho menos entusiasta sobre su etapa en *The Mighty Thor*. Durante un tiempo, Marvel prometió cosas interesantes para el Dios del Trueno, entre ellas el formar equipo con Rayo Beta Bill y el regreso de Loki, el malvado hermanastro de Thor. Pero ya saben lo que suele acabar ocurriendo con los planes de los ratones y los dioses nórdicos...

Según Marz, Grindberg y él estaban interesados en ofrecer líneas argumentales más mitológicas que se concentraran estrechamente con Asgard. «En mi opinión, Asgard es el sitio donde Thor funciona mejor –observa Marz–, y es un ambiente que no puedes ver en ningún otro cómic. Pero había ciertas dudas en Marvel sobre la conveniencia de volver a introducirle en ese paisaje. Discutimos unas cuantas ideas más, como la de buscarle algo que hacer en la Tierra resolviendo problemas allí, pero al final acabó pareciéndome que lo que yo quería hacer y lo que los poderes fácticos querían hacer iban en dos direcciones distintas. Decidí dejarlo y permitir que otra persona probara suerte con el cómic.»

Ilustración: Ron Lim

«Me alegra mucho poder volver a contar con Ron Lim», dice Marz sobre el regreso del dibujante Ron Lim.

Secret Defenders, Silver Surfer, Cosmic Powers y personaje asociados: Marca registrada y Copyright 1994 Marvel Entertainment Group.

¡LA SOMBRA

Ilustración: Eduardo Barreto/Coloreado: Anthony Tollin/DC Comics Inc.

Los Estados Unidos estaban pasando por el peor período económico de su joven existencia, pero la década de los años treinta produjo una amplia gama de iconos culturales auténticamente nacionales que han seguido gozando de buena salud hasta la última década del siglo. Superman, Batman, el Llanero Solitario, el pato Donald y un montón de personajes más surgieron de esos días terribles en los que la población buscaba una evasión en el entretenimiento popular. Y uno de esos iconos fue La Sombra.

La Sombra cobró vida el 31 de julio de 1930 en el programa *Detective Story Hour*. Un año después, la Blue Coal Company, «los productores del mejor carbón de antracita del país», decidió patrocinar el programa y ofreció al gran público a Frank Readick como La Sombra, el presentador de media hora de drama y misterio seguido por media hora de música. Readick interpretaría al personaje de manera intermitente durante varios años.

El truco publicitario funcionó muy bien, pero los confusos oyentes fueron corriendo al quiosco más próximo para pedir ejemplares de la revista *The Shadow* en vez de ejemplares de la revista *Detective Story*. La editorial reaccionó enseguida y contrató al escritor/mago Walter B. Gibson para que escribiese a toda velocidad una serie de novelas *pulp* basadas en un personaje que no existía. Gibson utilizó el seudónimo «Maxwell Grant» y creó a la tenebrosa figura que llenaba de terror el corazón de los criminales.

Lo más interesante de todo ese proceso es que La Sombra tuvo dos encarnaciones distintas: el personaje de las novelas y el Lamont Cranston de la radio son, generalmente, dos interpretaciones muy distintas de la creación de Gibson. Hasta 1937, La Sombra de la radio jugó un papel subordinado al ir saltando de un programa a otro, lo cual incluyó una extrañísima etapa en *Love Story Hour*, un serial romántico que adaptaba historias de la revista *Love Story*, una publicación de la editorial Street & Smith.

Street & Smith quería convertir a su personaje en el centro de un nuevo programa dramático para promocionar mejor su revista. El patrocinador del programa no se mostró muy dispuesto a cambiar una fórmula que funcionaba, y surgió una disputa que mantuvo al vengador de la capa alejado de las ondas durante varios años. Finalmente, Blue Coal accedió a hacer una prueba con el nuevo formato y entró en la historia de la radio gracias a ello.

La temporada radiofónica 1937-1938 de la cadena Mutual Network representó un gran progreso para el misterioso luchador contra el crimen. La nueva temporada empezó el 26 de septiembre de 1937 con el episodio «The Death House Rescue», y Orson Welles apareció por primera vez como Lamont Cranston, con Agnes Moorehead interpretando a «su amiga y compañera, la hermosa Margo Lane». La Sombra de las novelas confiaba en los disfraces y en su capacidad de fundirse con las sombras siniestras para frustrar los planes del bajo mundo, pero el Lamont Cranston de la radio utilizaba un secreto que había aprendido en Oriente y que le permitía «nublar las mentes de los hombres para que no pudiesen verle». ¡La Sombra se volvió invisible! Era el truco perfecto para un programa de radio.

Muy pocos personajes de las revistas sobrevivieron a la transición de la página a la radio. Entre los supervivientes estuvieron el taxista Moe «Shrevvie» Shrevenitz y el comisionado de policía Ralph Weston. Margo Lane fue creada para la serie radiofónica y posteriormente se unió al reparto de personajes de las revistas.

Welles se había convertido en una estrella gracias a su famoso Mercury Theatre, que podía presumir de un grupo de intérpretes tan magníficos como Moorehead y Joseph Cotten (muchos de los cuales trabajarían posteriormente con Welles en *Citizen Kane [Ciudadano Kane]*). Welles estaba tan ocupado que no podía hacer ensayos para el programa de radio. El actor adjudicaba una hora a la semana al programa, pero media hora de ese tiempo se invertía en el trayecto de ida y vuelta. Welles salía corriendo de su teatro de

Colaboración y todas las fotos e ilustraciones: Cortesía de Anthony Tollin

RIE!

Este impresionante luchador contra el crimen acecha en la oscuridad, donde se le puede oír pero no ver...

por DAN SCAPEROTTI

la parte alta para llegar al programa con los minutos contados.

Un día, Welles llegó con el tiempo justo de coger el micrófono antes de que entraran en el aire, e intentó agarrar el guión tan deprisa que éste se cayó y las páginas se esparcieron por todo el estudio. Mientras el director y los otros miembros del reparto le contemplaban con caras de incredulidad, Welles sacó tranquilamente el verdadero guión de su bolsillo y empezó el programa con la risa burlona que era «la firma» de La Sombra. Todo había sido una broma que le había gastado al director.

La contribución de Welles a La Sombra fue importante, pero relativamente corta y consistió en sólo cuarenta y un episodios emitidos entre septiembre de 1937 y agosto de 1938. Cuando se emitió el quinto episodio, «Temple Bells of Neban», el secreto de La Sombra ya estaba amenazado. En este episodio decisivo, los oyentes se enteraron de que los poderes de La Sombra podían ser contrarrestados. Un yogi del Templo de la Cobra había enseñado a Lamont Cranston el truco mágico de volverse invisible, pero la joven sobrina del místico también había estado presente, y años después amenazaba con destruir a La Sombra a través de sus conocimientos del misticismo indio y del secreto de las Campanas de Neban.

Muchos de esos primeros episodios funcionan tan bien hoy en día como en 1938, y tratan temas como los cultos religiosos que sólo buscan dinero («Bride of Death»), el tráfico de drogas («The Temple Bells of Neban») y los veteranos de guerra traumatizados («Silent Avengers»).

Welles abandonó el programa el verano de 1938 cuando él y John Houseman decidieron utilizar la compañía de repertorio en su propio serial radiofónico. *The Mercury Theatre of the Air* no fue ningún éxito aplastante, pero no tardaría en catapultar al joven actor/director a una posición de fama nacional. El 30 de octubre de 1938, Welles emitió el programa de radio más famoso de toda la historia, la producción de *La guerra de los mundos* de H. G. Wells a cargo del Mercury Theater. El programa aterrorizó a toda la nación, y transformó a Welles en una estrella.

El papel de La Sombra fue adjudicado a Bill Johnstone. Agnes Moorehead siguió siendo Margo durante otra temporada, después de lo cual Marjorie Anderson interpretó el papel hasta que la muerte interrumpió su prometedora carrera en 1944. Lesley Woods interpretó el papel durante una temporada antes de pasárselo a Grace Matthews, quien interpretó a Margo de 1946 a 1949. Gertrude Warner se convirtió en la compañera de Cranston en 1949, y siguió siéndolo hasta que dejó de emitirse el programa.

¿Y las aventuras de La Sombra? Siguieron siendo tan extrañas como emocionantes. La reconstrucción de una iglesia se está viendo retrasada por culpa de un fantasma asesino vestido de negro en el segundo episodio de Johnstone, «The Black Abbott», que se emitió el 2 de octubre de 1938. Cranston es llamado para que investigue la desaparición de varios miembros del comité eclesiástico, y descubre que han sido víctimas de un arquitecto demente que ha encontrado reliquias valiosísimas en las criptas del edificio sagrado.

«The Sandhog Murders» ofrecía un tema ya muy visto unido a la construcción del túnel Midtown de Nueva York que se estaba

Frank Readick estaba detrás de la máscara de La Sombra como presentador del serial *Detective Story Hour*.

La Sombra más famosa fue Orson Welles, aunque sólo prestó su voz al héroe durante un año.

Bret Morrison fue La Sombra durante más de una década (con una temporada de descanso), desde

Bill Johnstone, La Sombra de 1938 a 1943, después de Welles, acabó dejando la serie radiofónica y Nueva York para ir a Hollywood.

Foto: Malcom Varen

Personajes de *The Shadow*: Marca registrada y Copyright 1994 Advanced Magazine Publishers Inc.

John Archer interpretó a La Sombra durante la temporada 1944-1945. La mitad de sus episodios fueron escritos por Alfred Bester, el legendario novelista de ciencia ficción.

Margot Stevenson, una famosa actriz de Broadway especializada en papeles de ingenua, inspiró el personaje de Margo Lane y llegó a interpretar el papel dando la réplica a Welles en la temporada veraniega de 1938 de Goodrich.

llevando a cabo por aquel entonces. Los obreros que trabajan en el túnel subterráneo, conocidos como topos, están muriendo de maneras horribles. Lamont Cranston las investiga, naturalmente.

Al igual que ocurría en otros muchos programas de radio de la época, la música del programa era aportada única y exclusivamente por un organista. La amplia gama sonora del instrumento bastaba para proporcionar la atmósfera misteriosa necesaria para atraer a los oyentes al extraño mundo de La Sombra. Durante años, la organista Rosa Río fue la mujer que se sentaba ante el teclado, y la fantasmagórica melodía de «La rueca de Omfale», de Saint-Saëns, alertó a los oyentes de que había llegado el momento de escuchar las aventuras de Cranston.

Después de la temporada recortada de 1942-1943, Johnstone dejó el programa para ir a Hollywood. Bret Morrison, un actor de radio que había sido *Mr. First Nighter* en otro programa muy famoso, se convirtió en La Sombra. Salvo en la undécima temporada del programa, donde el papel fue interpretado por Steve Courtleigh y John Archer, quien después partió al espacio en la película *Destination Moon (Con destino a la Luna)*, Morrison siguió interpretando al personaje hasta que el programa fue cancelado en 1954. Morrison era un talento polifacético que aparte de actor radiofónico trabajó como guionista, director y diseñador de interiores, y se tomó muy en serio el papel del luchador invisible contra el crimen.

El reparto se reunía para ensayar a la una de la tarde del domingo. El público entraba en el estudio a las cuatro y media, y el programa era emitido una hora después. El actor que interpretaba a La Sombra usaba dos micrófonos, uno normal para interpretar el personaje en su identidad de Cranston y otro con filtro para interpretarlo cuando era La Sombra. En algunas ocasiones Morrison se ponía una capa y un sombrero flexible cuando se convertía en su *alter ego*, y eso quizá sirviera para que al público presente en el estudio le resultase un poco más fácil creer en La Sombra.

Ken Roberts, toda una leyenda por derecho propio, anunció *The Shadow* desde 1931 hasta 1944, y trabajó con Resdick, James LaCurto, Welles, Johnstone, Morrison y Archer.

A veces había problemas, claro está. En el episodio «Ghosts Can Kill», La Sombra se enfrenta a un asesino en el asiento trasero de un coche después de que éste haya intentado matar al gobernador. El filtro no estaba en su sitio cuando Johnstone se acercó al micrófono, y las primeras palabras que se oyeron fueron pronunciadas con la voz de Cranston.

La relación entre Lamont Cranston y Margo Lane probablemente puso a prueba los límites de la censura de una época en que tanto la radio como las películas estaban sometidas a más restricciones que hoy en día. La pareja no estaba casada, pero resultaba obvio que mantenía una relación algo más que platónica. Se llamaban «querido» y «querida», y se les solía encontrar desayunando juntos mientras viajaban por todo el mundo. «Sandhog Murders» probablemente sea el episodio que ofrece el ejemplo más

claro del afecto que comparten Cranston y Lane. Cuando están atrapados en un túnel debajo del río, con la presión letal aumentando poco a poco y enfrentándose a una muerte casi segura, Cranston abraza a Margo y le dice: «Ahora sé que estaba en lo cierto respecto a ti. Lo hemos pasado muy bien juntos, ¿verdad?»

Sam Spade, Nick Carter y otros detectives de la radio tenían sus ayudantes femeninos, pero Margo Lane jugaba un papel protagonista en el programa. Otros personajes utilizaban a sus chicas para exponer la acción y Spade dictaba sus aventuras a Effie, su secretaria, pero La Sombra solía tener que salvar a Margo de las garras de algún criminal demente o algún científico loco.

En el episodio «House of Horror», Margo acababa atada a una mesa de operaciones mientras un loco se preparaba para combinar su cerebro con partes del cerebro de un gorila; se disponía a unirse a los pasajeros de un metro fantasma en el episodio «Carnival of Death», pero por desgracia los pasajeros estaban muertos; y en el episodio «Death Prowls at Night», La Sombra debía rescatar a Margo de un licántropo, en una de las pocas historias del programa que tuvieron un desenlace sobrenatural.

El programa casi siempre confiaba en cuatro argumentos típicos que podían ser mezclados y combinados por los guionistas: el científico loco que anhela el poder, la vulnerabilidad de La Sombra cuando sus poderes son amenazados, el misterio del viejo caserón tenebroso, y la búsqueda de venganza llevada a cabo por un demente.

Los guionistas del programa nunca tuvieron ningún inconveniente en reciclar ideas argumentales. En el episodio «The Gorilla Man» (1946), un guardián de animales solitario cree que se ha convertido en un gorila y mata a unas cuantas personas. Después se precipita a su muerte cuando intenta escapar de La Sombra bajando por una cañería, convencido de que posee la capacidad atlética de un simio.

Un año después se emitió el episodio «Spider Boy». Esta vez un joven solitario es impulsado a creer que ha adquirido las habilidades de tejer redes de su araña favorita. Cuando se enfrenta con La Sombra, el psicópata intenta escapar tejiendo una telaraña, pero sólo consigue caer al vacío y matarse.

El argumento usado con más frecuencia quizá fuera el aparente regreso de la tumba de asesinos ejecutados en la casa de la muerte, pero las explicaciones lógicas siempre acababan estropeando la diversión sobrenatural. Por ejemplo, en el episodio «The Return of Carnation Charlie» (1940), Charlie parece haber vuelto de la tumba para vengarse de varias personas, pero el clímax de la historia nos revela que un hombre que se estaba muriendo de cáncer ocupó el lugar del asesino en la silla eléctrica.

En 1938 Johnstone y Agnes Moorehead (conocida más tarde como la Endora de la serie televisiva *Embrujada*), investigaron crímenes como Lamont Cranston y su Margo.

Morrison y Gertrude Warner interpretaron a Cranston y Lane en más episodios que cualquier otra pareja de actores.

ROL EN ACCION

1994

VEN A JUGAR

Del 11 al 13 de Noviembre de 1994 tienes una cita en las Reales Atarazanas de Barcelona.
Por primera vez en la EUROPA CONTINENTAL se celebrará una GEN CON, la mayor reunión que exista de jugadores de rol... ¡No puedes perdértela!

Para información adicional escribir a:
FICOMIC
c/. Palau 4
08002 Barcelona

¡LA SOMBRA VUELVE!

El Señor de la Oscuridad por fin está listo para enfrentarse al crimen en la pantalla grande.

por WILL MURRAY

Una figura muy familiar acecha en el plató 12 de los Estudios Universal, donde una producción largamente esperada llamada *The Shadow* ha entrado en su tercer mes de rodaje.

Va de un lado a otro, alta, imponente y curiosamente elegante para una criatura tan enraizada en la tradición *pulp* de la década de los años treinta. Un sombrero de ala ancha oculta sus ojos entrecerrados. Un pañuelo escarlata tenso como la venda de una momia cubre su boca, y un extremo de él cuelga sobre su espalda color ébano. Cuando se mueve de repente, la capa negra ondula para revelar las culatas relucientes de dos de las automáticas calibre 45 más grandes de toda la historia del cine. Sólo la nariz de halcón que da un aspecto de máscara a su rostro –la marca de fábrica de La Sombra, tal y como la describió su creador Walter B. Gibson en centenares de novelas que se han convertido en clásicos del *pulp*–, resulta claramente visible.

«Baldwin está realmente convincente como La Sombra», comenta **COMICS SCENE**.

«Ese es el doble para las escenas de acción», nos corrige el productor Martin Bregman.

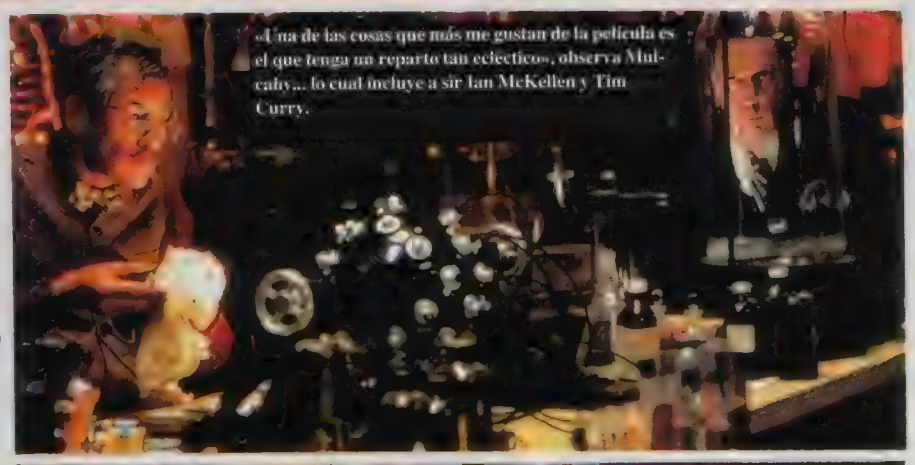
Bregman está sentado en su silla de director junto a la entrada estilo *art déco* del gargantuesco decorado de la Sala del Trono en la que se rodará el clímax de la película durante las semanas próximas, y parece discretamente complacido. La marca de La Sombra siempre ha sido la ilusión, desde el truco radiofónico de un héroe invisible hasta las emocionantes fugas al estilo Houdini

«Alec Baldwin es un actor. Muchas estrellas de cine no saben interpretar», dice el productor Martin Bregman del hombre al que escogió para protagonizar *The Shadow*.

Penelope Ann Miller da vida en la pantalla a Margo Lane, la deslumbrante compañera de Lamont Cranston.

El temible rostro de la maldad mongola amenaza al mundo tal y como lo conocemos. John Lone es un Shiwan Khan más rastrero que una serpiente en *The Shadow*.

«Hay algo en este personaje que fascina a la gente», dice el director Russell Mulcahy. ¿Serán las pistolas, quizá?



«Una de las cosas que más me gustan de la película es el que tenga un reparto tan ecléctico», observa Mulcahy... lo cual incluye a sir Ian McKellen y Tim Curry.

La recreación del Nueva York de la década de los años treinta hecha por la Universal nos recuerda una era que desapareció hace mucho tiempo... una era en la que La Sombra aún acechaba en las ondas de radio.

Personajes de *The Shadow*: Marca registrada y Copyright Advanced Magazine Publishers, Inc.

de las novelas. La Sombra fue el primer auténtico personaje multimedia de la historia, y Bregman se ha esforzado durante más de una década para llevar al legendario Señor de la Oscuridad al lienzo plateado de los cines. Ha sido un camino muy largo... para los dos.

La Sombra empezó siendo una voz sin nombre que narraba el programa *Detective Story Hour* de la CBS en 1930. El programa había sido concebido para ayudar a vender la revista semanal *Detective Story Magazine* de la editorial Street & Smith leyendo un relato de inminente aparición delante del micrófono. El mérito de haber bautizado al presentador/narrador con el nombre de La Sombra se ha atribuido al guionista Harry Engman Charlot. El actor James LaCurto llevó el papel hasta cimas de éxtasis fantasmagórico, y fue el primero en lanzar la estremecedora risa que acabaría identificando a La Sombra.

Esa voz sin cuerpo fascinó a la imaginación de los Estados Unidos, y Street & Smith respondió lanzando al mercado una revista titulada *The Shadow*. La misión de poner carne sobre los huesos invisibles de La Sombra recayó en Gibson, quien lo inventó todo desde la otra personalidad primaria de La Sombra, Lamont Cranston, hasta Maxwell Grant, el seudónimo bajo el que escribió las hazañas en que La Sombra aplastaba al crimen.

Un año y medio después de la aparición de *The Shadow Magazine* en 1931, el gran éxito de ventas alimentado por la mística radiofónica hizo que se decidiera publicar la revista cada dos semanas, pero la entusiasta reacción del público al cambio de frecuencia tuvo el curioso efecto de acabar ocasionando la cancelación del programa. Aun así, La Sombra siguió adelante. Ese mismo año, la Universal distribuyó seis cortometrajes de La Sombra que tomaban como modelo el programa de radio. El primer largometraje que utilizó al personaje fue *The Shadow Strikes*, en 1937, donde fue interpretado por Rod LaRocque. Una secuela, *International Crime*, llegó al año siguiente, con un serial de la Columbia protagonizado por Victor Jory en 1940.

La Sombra volvió a la radio en 1937, cuando Mutual relanzó el programa, basándolo de manera bastante libre en las historias de la revista. Orson Welles, William Johnstone, Bret Morrison y John Archer se sucedieron en la tarea de interpretar al osado Cranston. El programa duraría diecisiete años sin interrupciones. Street & Smith lanzó al mercado *Shadow Comics* en 1940, con Gibson a cargo de los guiones. A lo largo del trayecto hubo juguetes, juegos, libros infantiles de la serie Big Little Books y un trío de películas de la Monogram protagonizadas por Kane Richmond en 1946.

La época de gloria de La Sombra terminó de repente en 1949 cuando tanto la revista como el cómic fueron clausurados. El programa de radio siguió emitiéndose hasta 1954, pero La Sombra volvía a aparecer de

El guionista David Koepp examinó los centenares de novelas y libretos radiofónicos para encontrar al villano ideal de la película, y acabó decidiéndose por Shiwan Khan y su horda mongola.

vez en cuando. En la década de los años cincuenta hubo dos pilotos televisivos que fracasaron, y la nostalgia provocó el regreso a la radio en 1961. Los cómics (los más recientes fueron lanzados por DC y Dark Horse) y las reediciones en formato libro de bolsillo han seguido hasta la actualidad, pero durante todas esas décadas nunca hubo un intento de rodar una gran producción sobre La Sombra... hasta que Martin Bregman puso manos a la obra.

«Yo era fan de La Sombra cuando sólo había un programa de radio –explica Bregman–, y ésa era una de las razones por las que me interesaba el personaje. Empezó a interesarme antes de que se rodaran las películas sobre Batman y Superman, pero necesité bastante tiempo para dar con la combinación adecuada... lo cual quiere decir el guionista adecuado. Hicimos muchos intentos, y el material que había ido obteniendo sencillamente no funcionaba.»

A lo largo de once años se escribieron tres guiones totalmente distintos, cada uno con su propia interpretación del Señor de la Oscuridad. La primera versión, obra de Leslie Newman, se basaba en *The Shadow's Shadow* y surgió de las experiencias bélicas de Lamont Cranston. Un guión de Howard Franklin optó por enfrentar a La Sombra con un gángster implacable que recordaba bastante al interpretado por James Cagney en *White Heat (Al rojo vivo)*.

«Ninguno de ellos funcionó –dice Bregman como si quisiera olvidarse de su existencia–. O eran demasiado sofisticados o... Bueno, no quiero enterrar a nadie, ¿pero sabe lo que no eran? No eran La Sombra. Este guión sí es La Sombra.»

El guionista que acabó encajando en el esquema fue David Koepp, coescritor de *Jurassic Park (Parque Jurásico)* y *The Paper (The Paper, detrás de la noticia)*. «David se unió al proyecto gracias a Michael Bregman –revela Martin Bregman–. David escribió un esbozo de la historia después de varias reuniones con él y de haberse contagiado de su

Haber dirigido *Los inmortales* y ser un pionero de los vídeoclips fueron las razones por las que se eligió a Mulcahy para que aportara su energía y su estilo a *The Shadow*.

entusiasmo. Yo sabía que era capaz de escribir una escena, pero lo importante es que también veía la historia, el concepto y el personaje. Le digas lo que le digas a un guionista, al final siempre acabará escribiendo lo que ve y lo que siente. No puede surgir de ti como productor: debe surgir del guionista, o de lo contrario nunca funcionará porque se estará resistiendo a lo que tú quieres hacer en vez de lo que él cree que debe hacerse, y el punto de vista de David me pareció muy interesante.»

Y en ese momento aparece el guionista con una pregunta. «David, no puedo creer que me estés interrumpiendo –dice Bregman con fingida seriedad–. Estoy concediendo una entrevista. Bien, el caso es que cometí un error –añade Bregman sonriendo–. Mi error consistió en que había otro guionista...»

«Tendrías que haber seguido con él», replica Koepp al instante.

«Oh, no sé –dice Bregman, y suelta una risita–. David Mamet lo veía todo de una manera muy distinta...»

Y los dos se echan a reír.

La Sombra de la Universal no es el hombre de mundo que va y viene por la ciudad descrito en la radio, así como tampoco es el sabueso al acecho de las novelas. Hay algunos elementos de ambas versiones presentes, pero la película ha escogido mostrar por una parte el agudo ingenio de Lamont Cranston y, por otra, su lado oscuro.

«Lamont Cranston es un alma torturada –dice Bregman–. Se siente torturado por un tremendo conflicto entre el bien y el mal.»

«Eso es lo que yo siempre vi como la base psicológica de La Sombra –añade Koepp–. Para mí, La Sombra siempre llevó implícito un lado oscuro, y es un hombre desgarrado en dos partes distintas y casi opuestas.»

Tanto Koepp como Bregman ven esta interpretación como una extensión natural del mito de La Sombra. «Es la visión del material en sí mismo –afirma Bregman–. Si se remonta al material original, que consiste en más de trescientos relatos de las revistas, verá que todo está ahí. Había cosas que no se podían hacer en la radio y que están muy claras en las novelas. Allí los personajes resultaban mucho más claros, más precisos...»

Sin embargo, hay un elemento clave que parece haber sido tomado de la miniserie DC que Howard Chaykin creó hace diez años.

«Al comienzo de la película –revela Koepp–, Cranston vive en el Tibet y es un señor del opio llamado Ying Ko. No es ningún Superman, desde luego, y tampoco es la verdad, la justicia y el estilo de vida americano. Es un personaje mucho más complejo y lleno de conflictos interiores.»

Alec Baldwin interpreta el triple papel de La Sombra, Lamont Cranston y Ying Ko. Su nombre no es más que el último en una larga sucesión de nombres que han estado asociados a un proyecto que se remonta al año 1980. Los primeros informes adjudicaron el papel a John Travolta, y más recientemente se habló de Ben Cross, Al Pacino y Jeremy Irons.

«Cuando le vi en la pantalla por primera vez, Alec me interesó como actor y luego me interesó como personaje –explica Bregman–. Después se fue haciendo más popular, y comprendí que el proyecto funcionaría siempre que lograse contar con él. Alec es un actor. Muchas estrellas de cine no saben interpretar, pero tenemos a un tipo que ha de interpretar tres papeles y conseguir que resulten creíbles, y para eso yo necesitaba a un actor.»

Baldwin es mucho más joven que la imagen tradicional que se suele tener de La Sombra, pero Bregman opina que eso carece de importancia. «Cuándo éramos pequeños y oíamos el programa de radio, siempre nos imaginábamos a un hombre maduro y eso se debía a que éramos pequeños. La Sombra tenía más años, naturalmente, pero ésta es la edad adecuada.»

Las comparaciones con las películas de Batman son casi inevitables, por supuesto. Los dos son millonarios que luchan contra el crimen, de noche y vestidos de negro. En re-

alidad, La Sombra inició su carrera nueve años antes que Batman y ejerció una influencia formativa sobre el Caballero Oscuro; pero los espectadores que no conozcan la historia de La Sombra quizá sólo vean un descarado intento de explotar el éxito de las películas de Batman.

«Sí, es una de las cosas que me han preocupado un poco –admite Bregman–. Creo que Batman es un personaje básicamente muy plano. No hay conflicto. ¿Dónde está su conflicto? Está allí vestido de uniforme, y las películas de Batman eran casi insoportablemente oscuras y deprimentes. Bueno, que no me gustaron... La primera era bastante interesante y resultaba divertida a ratos, pero lo que hacía que resultara divertida no era Batman sino los personajes que había a su alrededor. Michael Keaton interpretaba a un muñeco, nada más. Nuestra historia gira alrededor de La Sombra y del hombre.»

The Shadow va a ser promocionada con tanto entusiasmo como *Batman*, pero las sombras del fracaso de películas anteriores ambientadas en la década de los años treinta –especialmente *Dick Tracy* y *The Rocketeer*–, se ciernen pesadamente sobre este proyecto. Han corrido rumores –alimentados por diseños de preproducción que mostraban vehículos y decorados de los años noventa–, afirmando que se estaba pensando en vestir a La Sombra con un atuendo moderno.

«No –se limita a replicar Bregman–. La Sombra no funciona en la época actual. Es imposible. Hoy en día tienes que vértelas con camellos que venden crack.»

«No hay ninguna fecha concreta –confirma el director Rusell Mulcahy–, pero está claro que la acción transcurre en la década de los años treinta, más o menos a finales... Estás en el Tibet y luego se ve un letrero en el que se lee "Nueva York, siete años después". No se dan fechas muy precisas, pero no cabe duda de que el ambiente general es de la década de los años treinta.»

Mulcahy ya ha tenido experiencias anteriores con los héroes. Dirigió la primera película de la serie *Highlanders (Los inmortales)*, que con el paso del tiempo se ha convertido en una mercancía artística altamente lucrativa.

«Adoro este género –dice Mulcahy–. Me encanta, de veras... *The Shadow* es una auténtica película clásica de Hollywood, como las que hacían en los viejos tiempos.»

Se produce una pausa en el rodaje, y Mulcahy se sube a uno de los omnipresentes cochecitos eléctricos de campo de golf aparcados junto al plató para hablar. Los extras vestidos de guerreros mongoles también se toman un descanso a nuestro alrededor.

Mulcahy admite que la tarea de dar vida a este icono de la cultura popular resulta aterradora y apasionante al mismo tiempo. «No es como si estuviéramos creando un personaje nuevo –observa–. Hicimos unas cuantas encuestas, e incluso cuando estás tratando con las nuevas generaciones, basta con que sueltes la frase "¿Quién conoce el mal que acecha en los corazones de los hombres?", y todo el mundo la conoce. Eso quiere decir que en este personaje hay algo que fascina a la gente. La verdad es que van a ver a La Sombra por primera vez, ya que en realidad los seriales no cuentan... Esta película es su presentación.»

«Adoro este género –añade Mulcahy–. *The Shadow* es una auténtica película clásica de Hollywood, como las que hacían en los viejos tiempos.»

«Al comienzo de la película –revela Koepp–, Cranston es un señor del opio que vive en el Tibet y se hace llamar Ying Ko. No es la verdad, la justicia y el estilo de vida americano...»

Detrás de Mulcahy, unos cuantos mongoles aburridos se levantan e improvisan un partido de baloncesto. El logotipo de La Sombra es visible al fondo.

«El vestuario ha sido diseñado por Bob Ringwood –explica Mulcahy–. Todo ha quedado magnífico, y se ha cuidado mucho la autenticidad. Muchas de las cosas que estamos utilizando han venido de Italia y de

Bregman afirma que Lamont Cranston es un alma torturada.

«Estos mongoles no son unos genios –bromea Mulcahy–. Casi nunca hablan, y eso te evita tener que preocuparte por cómo leen los diálogos.»

Todas las fotos de *The Shadow*: Ralph Nelson/Copyright 1994 Universal City Studios Inc.

otros sitios. Tenemos unos cascos soberbios, espadas y ballestas especiales, y muchas cosas más... Hizo falta bastante tiempo para reunir todo lo que estamos utilizando.»

Los mongoles son esbirros del gran villano de la película, interpretado por John Lone. «No se puede decir que sean unos genios –bromea Mulcahy–. Apenas hablan. Se comunican haciendo chasquear la lengua y mediante sonidos guturales, y eso te evita tener que preocuparte por cómo leen los diálogos», añade riendo.

La película presenta una versión puesta al día de la relación Lamont Cranston/Margo Lane tal y como era en el programa de radio mostrándola sobre el telón de fondo de las novelas de Gibson. Además de sus poderes hipnóticos, La Sombra está armada con dos automáticas Silver Heat del calibre 45 y puede presumir de contar con un grupo de agentes secretos.

«Una de las cosas que más me gustan de esta película –observa Russell Mulcahy–, es que tenemos un reparto muy ecléctico. Aparte de Alec y Penelope Ann Miller en el papel de Margo Lane, tenemos a Ian McKellen, Tim Curry, Jonathan Winters, Peter Boyle y John Lone. Es una mezcla realmente maravillosa...»

ZERO HOUR

Todas las ilustraciones de *Zero Hour*: Dan

El tiempo está siendo consumido, y se inicia la cuenta atrás hacia una nueva crisis.

por JOE NAZZARO

En 1985, *Crisis en Tierras Infinitas* cambió el Universo DC para siempre reduciendo una multitud de Tierras distintas a una sola. Por desgracia, también creó una serie de ondulaciones en el tiempo que han ido empeorando progresivamente a lo largo de los años, y ahora el universo se enfrenta a una nueva crisis.

Esa es la premisa inicial de *Zero Hour*, un crossover que abarca a toda la producción de la editorial y que acabará reestructurando todo el Universo DC. El punto focal es *Zero Hour: Crisis in Time*, una miniserie de cinco partes escrita y dibujada por Dan Jurgens *(Superman)* y entintada por Jerry Ordway *(The Power of Shazam)*.

Según Jurgens, la idea de reparar la continuidad post *Crisis* de la DC surgió hace unos años cuando estaba escribiendo y dibujando la serie de la *Liga de la Justicia*. «Era un problema que me iba resultando cada vez más obvio, y por aquel entonces también estaba colaborando con [el director de publicaciones] Mike Carlin en *Superman*. Un día, durante el curso de una de las muchas conversaciones que manteníamos, le dije: "¿Sabes qué deberíamos hacer? Tendríamos que tratar de poner algo de orden en todo ese embrollo y darle algo más de sentido..."

»*Crisis on Infinite Earths* marcó un hito en la historia DC y si se hubieran mantenido fieles a Crisis, es posible que ahora no tuviéramos este problema. Por desgracia, durante los años siguientes tuvimos que remodelar muchos personajes, y cada cambio trataba una pequeña parte del universo, pero no todo el conjunto. Además, Crisis fue un gran acontecimiento, ¡pero todos los personajes que intervenían en ella la olvidaron! Era un gran acontecimiento al que nunca podíamos

Para que luego hablen de la mala suerte en los crossover: Flash conoce a su creador en *Crisis on Infinite Earths*, y quizá no sobreviva a *Zero Hour*.

«Vamos a ver cómo el tiempo es devorado y cómo desaparecen las realidades», promete K. C. Carlson, el director de publicaciones del título.

El tiempo ha enloquecido y el Universo DC ha iniciado la cuenta final en *Zero Hour: Crisis in Time*.

referirnos, porque nadie sabía que hubiese ocurrido.

»Mi concepto básico fue empezar por ahí. Admitiríamos que había existido una Crisis tanto a nivel de directores de publicaciones como a nivel de editorial, y en vez de rehuir el asunto, lo que haríamos sería enfrentarnos a los problemas que había causado y que todos podíamos ver.»

Entonces entró en escena K. C. Carlson, que había empezado a trabajar para la DC como director de publicaciones de los títulos de la *Legion*, y que andaba buscando una manera de generar un nuevo interés hacia los personajes. «Una de las formas más eficaces de conseguirlo es ofrecer historias de crossovers, y hacer "team-ups" con otros personajes –explica Carlson–, pero como la Legión se encuentra a mil años de distancia de los otros héroes DC, eso hace que hacer "team-ups" resulte francamente difícil.

»Acabé decidiendo que haríamos una

gran historia de crossovers, y la mejor forma de involucrar a la Legión en ella era haciendo que fuese una historia de viaje por el tiempo. Fui al despacho de Mike Carlin y le dije: "Estoy dispuesto a ofrecerme voluntario para encargarme del próximo crossover, porque quiero que sea sobre el viaje en el tiempo y que utilice a la Legión."

»"¡Vaya, qué coincidencia tan curiosa!", exclamó Mike, y me pasó una propuesta que Dan Jurgens había redactado hacía unos meses antes de que yo empezara a trabajar en la editorial, *Crisis in Time*, que utilizaba a todos los héroes DC y trataba el tema del viaje por el tiempo. La propuesta de Dan era una historia de superhéroes muy clásica, y luego la fuimos desarrollando y le añadimos un montón de elementos de la Legión, "cosmicizándola" al mismo tiempo mientras lo hacíamos.»

«La premisa básica de la historia es que el tiempo del Universo DC está sufriendo pequeñas alteraciones. Algunas de las cosas que lo indican ya han aparecido en la serie *Valor*. El personaje se enfrentó a la muerte en el número 17, y de repente se encontró con que su yo futuro surgía de la nada para asumir su papel... algo que es imposible que ocurra, por supuesto.

»Esta acción alertó a los Hombres Lineares, que son los perros guardianes del continuo temporal, e hizo que se dieran cuenta de que algo andaba mal en el flujo del tiempo y en la misma realidad. Es un problema que no pueden explicar y que acaban descubriendo no pueden solucionar, y las cosas llegan a un punto en el que creen haber resuelto el problema... y de repente descubren que se ha

Ilustración de Starman: Tony Harris

***Zero Hour* dará origen a cuatro títulos nuevos, entre ellos una serie *Starman* totalmente nueva protagonizada por David Knight, el hijo del Starman de la Edad de Oro.**

Ilustración de Fuerza Primaria: Ken

Sus Leymen han sido destruidos en la lucha temporal, y el Dr. Niebla crea a Fuerza Primaria, una hermandad secreta que lucha contra las fuerzas de la destrucción ecológica.

extendido mucho más. Empezaremos a ver vestigios de ello en muchas otras series. Todavía no quiero revelar las sorpresas, pero cuando lean *Zero Hour* y empiecen a juntar las piezas del rompecabezas, podrán extrapolar hacia atrás y captar pistas que habían ido quedando esparcidas en las series a lo largo de los ocho o diez años anteriores.»

A diferencia de *Crisis en Tierras Infinitas*, que utilizaba a prácticamente todos los personajes de la DC en distintos papeles, *Hora Cero* empleará a un número más reducido de personajes protagonistas. «Me parece que se puede decir que veremos a todos los grandes personajes DC más algunos nuevos –dice Jurgens–. Creo que una parte del objetivo de *Crisis* era asegurarse de que incluía por lo menos una aparición breve de cada personaje que hubiese aparecido en un cómic DC. No es lo que pretendo. Lo que me interesa es crear una historia que presente los problemas al mismo tiempo al lector y a nuestros héroes, y seguir adelante a partir de ahí.»

«Habrá algunos personajes que interpretarán papeles periféricos, pero básicamente lo que vamos a hacer es tratar versiones actuales de personajes del Universo DC –explica Carlson–. Una parte de lo que queremos conseguir con *Zero Hour* es centrar la atención sobre todo el universo en vez de meramente sobre Superman o Batman, que han estado acaparando una gran parte de la atención durante el último año. Los dos aparecerán en la serie, por supuesto, pero no necesariamente en papeles protagonistas.

»Habrá grandes papeles para Flash, para el nuevo Linterna Verde y para Hawkman. Veremos a Atom en un nuevo entorno, así como la presentación de algunos personajes nuevos, como Starman, y también colocaremos algunas pistas para la nueva serie *Man-*

Todos los personajes de *Zero Hour*: Marca registrada y Copyright 1994 DC Comics Inc.

hunter. Algunos personajes más nuevos, como Damage y Anima, también se verán involucrados en la acción.

»También tenemos un papel importante para la Sociedad de la Justicia. La Legión también tomará parte, así como los Titanes. Metrón de los Nuevos Dioses interpreta un papel básico. Estamos trabajando en un papel impresionante para el Espectro. Uno de las mejores chistes que se suelen contar sobre nuestros crossovers es que en cuanto haces aparecer al Espectro, se queda sin poderes automáticamente. Estamos intentando hacer algo distinto: el Espectro es un gran personaje, y queremos dejarle un poco suelto y averiguar qué ocurre.

»Hay dos personajes que van a recibir una cierta cantidad de atención. Uno de ellos es Waverider, que fue presentado hace algún tiempo. Básicamente se ve metido en todo el lío debido a sus poderes para viajar por el tiempo, y se puede decir que actúa como miembro más o menos activo de los Hombres Lineares.

»También veremos a Monarca en un papel nuevo y sorprendente. Nos enteraremos de lo que ha estado haciendo desde las historias "Armageddon" de hace unos años. Tenemos la esperanza de que encontraremos una actividad realmente interesante para él.»

El equipo creativo de *Zero Hour* prefiere revelar lo menos posible sobre la historia, pero Carlson deja caer unas cuantas pistas muy interesantes y prometedoras sobre lo que irán viendo los lectores. «¡Para empezar, Flash muere en el primer número! Como dice el cliché, a partir de ahí todo va empeorando y aunque no quiero dar demasiados detalles, está claro que veremos cómo el tiempo se fragmenta hasta tal punto que eso cambiará de manera radical un par de nuestros títulos.

»Un grupo de superhéroes de la DC muy conocido y con un largo historial quedará repentinamente revelado como meros peones en un esquema más amplio, y acabarán convirtiéndose en los malos de la historia. Asistiremos a algunas muertes y como mínimo a un nacimiento, y además veremos montones de jaleo cósmico.

Esta conmoción temporal prepara acontecimientos en *L.E.G.I.O.N.* que llevan a la creación de un nuevo grupo de rebeldes luchadores por la libertad en *R.E.B.E.L.S.'94*.

Ilustración de R.E.B.E.L.S.: Arnie Jorgensen/James Pascoe

»Veremos cómo el tiempo es devorado y cómo desaparecen las realidades. Sólo en el primer número, perdemos el siglo CXIV de Abracadabra así como el siglo CVIII en el que operaba Paul Manning (de *Linterna Verde*). El efecto temporal sigue avanzando, y se dirige hacia el siglo XXX... el período de la Legión. Al mismo tiempo, veremos cómo el flujo temporal va desapareciendo desde el comienzo, y uno de los personajes que tienen un final prematuro, como suele decirse, será Vandal Savage.»

«El nuevo Manhunter no aparece en *Zero Hour*, pero verán elementos de su historia en el cómic», dice Carlson.

Además de utilizar a los personajes más populares, *Zero Hour* también proporcionará el trampolín para el debut de varios títulos y personajes nuevos durante este año. «Veremos a un nuevo Doctor Fate –dice Carlson–, y también explicaremos qué les ocurre a Kent e Inza Nelson en las páginas de *Zero Hour*, y prepararemos el nuevo escenario.

»Verán desarrollarse la primera misión del nuevo Starman, y eso preparará lo que se contará en el número cero de *Starman*. El nuevo Manhunter no aparece en *Zero Hour*, pero verán elementos de su historia allí. Hay un nuevo título de grupo, *Primal Force*, y *Zero Hour* también preparará el relanzamiento de la serie L.E.G.I.O.N. *'94*, que pasará a titularse *R.E.B.E.L.S. '94*.

Para Jurgens, que escribe y dibuja la serie, *Zero Hour* ha supuesto su primera oportunidad de utilizar un montón de personajes

Después del gran crossover, la DC lanzará el Mes Cero poniendo todos sus títulos en el número cero y ofreciendo una ocasión ideal para los nuevos lectores que quieran empezar a seguir las historias.

con los que no había tenido contacto hasta el momento. «Nunca había dibujado al Joker, y ha resultado una experiencia muy divertida. Nunca había dibujado a la Sociedad de Justicia. Cuando me senté delante de la mesa para enfrentarme al proyecto, todavía no era consciente de que nunca había dibujado al Flash de la Edad de Oro o a Alan Scott.

»Escribir y dibujar escenas importantes que tienen lugar dentro de la historia de la DC resulta muy divertido. Dibujar la muerte de Superman fue interesante porque era una escena de gran importancia, y siempre estuve convencido de ello antes de que toda la historia se descontrolara. Ahora me resulta divertido dibujar escenas que sean importantes y que tengo la esperanza de que serán recordadas.

»Desde el punto de vista del guión, siempre enfoco el escribir historias como una labor de resolver problemas, y ahora se me ha asignado un trabajo enorme como "solucionador de problemas". En un nivel puramente mecánico, está el problema de la coordinación con todos los guionistas y directores de publicaciones, y a un nivel técnico, escribir los diálogos de un personaje para el que nunca habías escrito historias y poder llegar a un punto en el que te sientas cómodo siempre resulta francamente difícil. Poner palabras en las bocas de personajes con los que nunca habías tratado resulta muy interesante, y sigo teniendo a mi cargo la labor de tomar a cada personaje del Universo DC y meterlo en una escena. Como dibujante eso te da muchísimo trabajo, pero aún así hay algo mágico en hacerlo.»

Uno de los aspectos más originales de *Zero Hour: Crisis in Time* radica en lo inusual de su estructura. La serie empezará con el número 4 y la cuenta atrás irá avanzando hasta cero, el último número. Carlson admite que es una idea que se sale de lo corriente, pero cree que el paso del tiempo revelará que es muy acertada. «Estoy seguro de que habrá una cierta confusión a nivel de consumidores, pero creo que lo más frecuente será que alguien compre el número 4, le encante y vuelva corriendo a la tienda para preguntar dónde puede conseguir los tres números anteriores. En ese momento, el dependiente le dará la buena noticia de que no se ha perdido nada, y además publicaremos algún material destinado a los puntos de venta explicándolo todo. No espero que surja ningún problema realmente serio.»

El desarrollo de la acción de *Zero Hour* irá haciendo sentir sus efectos en otros títulos DC a medida que las ondulaciones sigan extendiéndose. A diferencia de lo ocurrido en crossovers anteriores, Carlson se apresura a explicar que los lectores no tendrán que comprar todas las series para entender lo que está ocurriendo. «Nos guiamos por la presunción de que todo el mundo sabrá qué es *Zero Hour*. Se trata de un acontecimiento que lo abarca todo y que afecta a prácticamente todos los rincones del Universo DC, por lo que esperamos que incluso el lector que sólo sigue un título se enterará de que está sucediendo algo gordo.

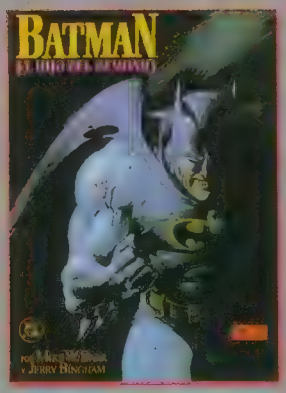
»También estamos haciendo todo lo posible para que *Zero Hour* se sostenga por sí solo, de tal manera que si sólo quieres leer ese título, tengas una buena historia y casi todas las piezas que necesitas para entender lo que está pasando. Verán algunos acontecimientos que está claro sirven de preparación a otras cosas que no tienen por qué estar relacionadas con *Zero Hour*, y eso será una especie de gancho que esperamos atraiga a los lectores hacia otras series que deseamos despierten interés, pero dejando aparte esos detalles se puede afirmar que *Zero Hour* ofrece una historia independiente.

»En lo que concierne a los otros títulos, son una especie de embellecimiento de lo que está ocurriendo en *Zero Hour*. No hay ningún orden de lectura fijado de antemano, y nuestra estructura nos permite disponer de una gran libertad a la hora de decidir el crossover con cada individuo y cómo decide participar en él cada creador.

»Hay algunas historias que no estarán directamente relacionadas con la gran historia central en que los héroes se reúnen e intentan normalizar el flujo temporal, pero sus series se verán afectadas por lo que ocurra después de ese intento. Casi todos los guionistas y dibujantes consideran que es una experiencia muy atractiva, porque con una historia de viajes por el tiempo siempre puedes jugar con muchas cosas distintas y echar un vistazo al pasado del personaje, y también puedes hacer cambios. Es una oportunidad de ofrecer historias no necesariamente imaginarias, pero permite introducir una variación del tipo "y si" a medida que nuestros personajes van quedando a la deriva en el tiempo.»

Que no falten en tu COMITECA

ediciones zinco



975 pts. Ref.: 4

1.200 pts. Ref.: 5

1.250 pts. Ref.: 6

800 pts. Ref.: 19/1
875 pts. Ref.: 19/2

800 pts. Ref.: 20

1.875 pts. Ref.: 41

1.875 pts. Ref.: 42

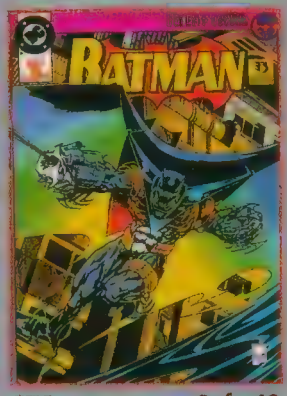
1.275 pts. Ref.: 43

1.750 pts. Ref.: 44

995 pts. Ref.: 45

1.250 pts. Ref.: 46

1.275 pts. Ref.: 47/1
1.275 pts. Ref.: 47/2



575 pts. Ref.: 48

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- ☐ Ref. 4 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 5 ..... 1.200 pts.
- ☐ Ref. 6 ..... 1.250 pts.
- ☐ Ref. 19/1 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 19/2 ..... 875 pts.
- ☐ Ref. 20 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 41 ..... 1.875 pts.
- ☐ Ref. 42 ..... 1.875 pts.
- ☐ Ref. 43 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 44 ..... 1.750 pts.
- ☐ Ref. 45 ..... 995 pts.
- ☐ Ref. 46 ..... 1.250 pts.
- ☐ Ref. 47/1 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 47/2 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 48 ..... 575 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario
☐ Giro postal

Más **250 pts.** GASTOS ENVIO

☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos: .....

Domicilio: ..... Tel: .....

Cod. Postal: ..... Pobl.: ..... Prov.: .....

Una comedia de la Edad de Piedra con humor y montones de rocas.

por MARC SHAPIRO

LOS PICAPIEDRA

Poco después de haberse convertido en diseñador de producción de *The Flintstones (Los Picapiedra)*, William Sandell colgó un cartel muy grande en su despacho.

«En el cartel estaba escrito "Son las rocas, estúpido" –recuerda Sandell–, y tuve la impresión de que resultaba realmente adecuado, porque desde el punto de vista de un diseñador de producción, me parece que el humor de *Los Picapiedra* está en las rocas.»

Y en el día de hoy el entorno inmediato de Sandell contiene mucho más humor del que podría esperarse. Sandell se encuentra en el fondo de una cantera del sur de California donde su creación, la ciudad televisiva de los Picapiedra, se alza en toda su pétrea gloria entre las ráfagas de viento del atardecer. Bajando por un sendero polvoriento se llega al oasis de delicados tonos azules, rosas y marrones diseñado por Sandell que sirve como telón de fondo a un ejército de extras cavernícolas que están bailando el rock. El grupo musical The B-52s –con la ayuda de John Goodman, Elizabeth Perkins, Rick Moranis y Kyle MacLachlan, las estrellas de *Los Picapiedra*–, está actuando en una marchosa versión tecno del ya clásico tema de *Los Picapiedra* que servirá como vídeoclip de la película.

Goodman es Pedro, «un hombre de dos dimensiones y tres dedos», un papel que la estrella de la serie televisiva *Roseanne* parece haber nacido para interpretar. Perkins es la paciente esposa de Pedro, Wilma, y Moranis, naturalmente, es el siempre alegre y despreocupado Pablo Mármol. MacLachlan, acostumbrado al rodaje en exteriores llenos de arena gracias a su papel en *Dune*, interpreta a un yuppie prehistórico. Ausentes de esta jornada de rodaje del vídeoclip están Rosie O'Donnell (Betty Mármol, que está actuando en un montaje teatral sobre *Grease* (ídem), Halle Berry, Jonathan Winters, Richard Moll y, apenas hace falta decirlo, la legendaria Elizabeth Taylor (que interpreta a la suegra de Pedro).

La música de los B-52s es el fondo sonoro perfecto para contemplar la obra de Sandell. El clásico autocine ha tenido que ser puesto al día, y ahora proyecta *La guerra de los peñascos*, de George Lucas, sobre la enorme roca que le sirve de pantalla. Cruce la calle y se encontrará con un local de comidas rápidas de roca, madera y hueso que ofrece una promoción comercial de producto no demasiado sutil relacionada con McDonald's (adecuadamente rebautizado para la ocasión). Esta ciudad es una asombrosa exhibición a todo color y cubierta de polvo que supone una traducción perfecta y llena de humor de *Los Picapiedra*, la ya clásica serie de dibujos animados de Hanna-Barbera, a una película de imagen real y superespectáculo.

A Sandell, un veterano del género cuyo historial incluye títulos como *RoboCop* y *Total Recall (Desafío total)*, le encanta que alguien se dé cuenta de ello.

«Toda nuestra cultura está construida alrededor de materiales maleables, como el cuero o la madera –declara–, pero los Picapiedra son distintos. Les encanta hacerlo todo con rocas, y el humor surge del hecho de que haya tantas cosas muy pesadas. Todo el peso que se ve en la película resulta ridículo y muy gracioso.»

El trabajo de Sandell en la producción Disney *Hocus Pocus (El retorno de las brujas)* hizo que Amblin Entertainment se fijara en él. Su reacción inicial a la idea de viajar a la prehistoria fue de sorpresa. «Creía que ya habían rodado la película y que estaba recogiendo polvo en algún estante. Hacía años que oía rumores sobre *Los Picapiedra*, y estaba convencido de que un montón de productores habían intentado rodar la adaptación de la serie, pero que nunca habían conseguido poner en marcha el proyecto.»

En cuanto Sandell comprendió que *Los Picapiedra* iba a entrar en la fase de producción, el diseñador y su ejército de creadores acudió a las fuentes en busca de su primera inspiración. «Vimos todos los epi-

Todas las fotos de la película de imagen real: Ron Batzdorff

sodios de *Los Picapiedra* –dice, riendo, y acompañando la risa con un gemido fingido–, y mientras lo hacíamos también compilamos un catálogo por ordenador que contenía todos los elementos de la serie televisiva. Catalogamos los gags, la arquitectura, los vehículos, los animales parlantes... todo el espectro de la serie televisiva. No pretendíamos copiar esas cosas, sino "hacer los deberes" para quedar en libertad de extrapolar sobre esas ideas y tomar lo mejor que podía ofrecernos la serie televisiva en lo referente a su base visual.»

Y lo que demostró esa investigación fue que crear el mundo duro como la roca de *Los Picapiedra* exigiría construirlo todo partiendo de cero. «Comprendimos casi enseguida que en esta película no se podría utilizar nada de lo que teníamos disponible, y que había que crearlo todo desde el comienzo hasta el final. De acuerdo, compramos unas cuantas conchas, pero aparte de eso todo fue creado por nosotros», sonríe Sandell.

A partir de ahí, su trabajo se redujo básicamente a encontrar un equilibrio en lo que el diseñador de producción describe como un mundo descentrado. «Encontrar ese equilibrio fue nuestro gran desafío. En esta película todo tiene una escala muy rara, pero también debía tener su propio sentido de la realidad. La caverna de Pedro no es la típica caverna de las películas prehistóricas: es una versión muy modificada de una caverna.»

La traducción de la imaginería de los dibujos animados hecha por Sandell extendió su enfoque al diseño de la ciudad. «Pensamos en un Bedrock mucho más detallado que el que ves en la serie televisiva. En la serie televisiva, Bedrock tenía una atmósfera muy estilo hobbit, lo cual funcionaba en el medio de los dibujos animados, pero nosotros queríamos algo de aspecto un poco más parecido a Ciudad Dibujos Animados.

Todas las fotos de la película de imagen real: Marca registrada y Copyright 1994 Universal City Studios & Amblin Entertainment

John Goodman se pone el conocidísimo traje color naranja con corbata azul y prescinde de los pantalones para ser Pedro Picapiedra, un hombre corriente con muchos problemas.

Pedro, Pablo y sus familias ultramodernas de la Edad de Piedra han vuelto, y esta vez gritan «Yabba-dabba-dú» en imágenes reales y en la pantalla grande.

Intentamos conseguir que la arquitectura fuese un poco más típicamente de América pueblerina, como en una aldea fantástica. Cosas como los criterios arquitectónicos generales y los elementos individuales, como por ejemplo las esquinas y los tejados, tenían que poseer alguna clase de apariencia realista. No estábamos intentando hacer *Willow*, claro...»

Pero lo que el equipo de diseñadores de *Los Picapiedra* estaba intentando conseguir era nada menos que un auténtico regreso a la Edad de Piedra, y eso significaba introducir toda una gama de rocas de escayola de distintas formas, madera y hueso en el paisaje de la película.

«Cuando empezamos a trabajar, todo el mundo sabía que la roca sería el elemento dominante –dice Sandell–, pero da la casualidad de que me encanta la idea de los huesos, y en consecuencia intenté introducir el máximo de huesos posible en la arquitectura. Siempre que nos ha sido posible, hemos tratado de obtener un aspecto desequilibrado y de escala un poco excesiva en esos huesos. Forman parte de los edificios, y hasta hemos conseguido incluir el motivo del hueso en los utensilios de cocina y la cubertería.»

Sandell explica que desde el punto de vista de un diseñador de producción, el mayor desafío fue mantener el esquema de colores de la película, que describe como «una delicada gama de tonos que se descontrolan».

«Eso resultó realmente difícil de conseguir –dice–. Nuestros personajes ya tenían sus colores fijados de antemano. Wilma viste de blanco, y Pedro tiene un cierto aspecto salvaje al estilo *Parque Jurásico*. Suavizamos un poco la apariencia general con azules y rosas muy débiles, colores que no "chocaran" con los personajes... En algunos casos, llegamos al extremo de fabricar nuestras propias pieles de animales y de imprimir adornos e imágenes menos extravagantes en algunas prendas y objetos para que no entraran en conflicto con el vestuario que llevaban los actores.»

Conseguir unos Picapiedra irreprochables obligó a realizar numerosas pruebas de color, y a evaluar los colores, texturas y formas. El proceso de diseño fue llevado a cabo en gran parte en colaboración con el director, Brian Levant.

«Producíamos un montón de diseños y después él emitía su veredicto. En cuanto nos daba luz verde, nos sentíamos en libertad de tomar las ideas y desarrollarlas al máximo. Brian es un auténtico fan de *Los Picapiedra*. Se acuerda hasta de cómo eran las malditas tazas de café de la serie televisiva, y pidió que las fabricáramos.»

El trabajo de Sandell no terminó en

Vimos todos los episodios de la serie», dice, riendo, el diseñador de producción William Sandell, el encargado de equipar a los nuevos Pablo (Rick Moranis) y Betty (Rossie O'Donnell) con un montón de modernísimos artilugios de piedra-y-hueso.

Wilma, la media naranja de Pedro, cobra vida en la pantalla gracias a Elizabeth Perkins.

Sandell describe el esquema de colores de *Los Picapiedra* como «una delicada gama de tonos que se descontrolan», ofreciendo el fondo perfecto para Pebbles y Bamm-Bamm.

cuanto empezó el rodaje. «Cada vez que íbamos a un exterior, teníamos que "picapiedrizarlo". Mezclábamos nuestros peñascos falsos con los de verdad, y luego los pintábamos todos con nuestra gama de colores. Estábamos fundiendo nuestras creaciones de fantasía con el paisaje real, y creábamos nuestra propia versión de la realidad.

»Aparte de eso, básicamente el trabajo se reducía a conservar el máximo de cosas que habíamos creado en cada plano. Pensamos que si queríamos sacar todo el provecho posible de los objetos habría que utilizar planos muy "llenos", y tenemos la esperanza de que el espectador podrá ver un gran número de nuestras creaciones.»

Sandell opina que el diseño de *Los Picapiedra* acabará siendo un factor de atracción tan grande como las estrellas y la historia. «Eche un vistazo a esto –dice moviendo la mano en un gesto circular que abarca todo el decorado–. Es como un gran campo de juegos... En cuanto ve estas cosas, la gente sólo quiere ir corriendo hacia ellas, subirse por todas partes y jugar. Ah, y no estoy hablando sólo de las personas que crecieron viendo la serie televisiva, porque hay algo muy atractivo en todo esto. Ninguno de estos objetos encierra grandes mensajes, y se limitan a ser una interpretación muy efectiva de lo que exige *Los Picapiedra*, y creo que eso hace que funcione a un nivel de gran diversión.»

Los recuerdos que Sandell guarda de sus otros trabajos para el género se centran en los desafíos a los que se enfrentó y que consiguió superar. «Cuando hicimos *RoboCop*, el gran problema fue tratar de encontrar un nicho de diseño distinto al de *Terminator*, que durante mucho tiempo fue la película que todos los diseñadores tenían como modelo. En el caso de *Desafío total*, lo que ocurrió fue que un montón de fans de *Blade Runner* y *Outland (Atmósfera cero)* se juntaron y crearon algo personal. *Desafío total* probablemente ha sido el trabajo más difícil de toda mi vida, y después de esa película ya nada puede impresionarme. *El regreso de las brujas* no fue más que un rato de diversión tratando lo sobrenatural y las imágenes fantásticas, y básicamente lo que hicimos fue dar rienda suelta a nuestra imaginación.»

todas las ilustraciones y personajes de *Los Picapiedra*: Marca registrada y Copyright 1983, 1990 Hanna-Barbera Productions, Inc.

EL TIEMPO DEL REY LEON

La última obra maestra de la Disney añade un sabor de jungla al círculo de la vida.

por JAMI BERNARD

Esta noche el león duerme en la gran jungla. Y además habla, se divierte con un jabalí que canta y suelta eructitos, y se enfrenta a su malvado tío Cicatriz –cuya voz en la versión original americana es sospechosamente parecida a la del actor Jeremy Irons–, para disputarle el trono del reino salvaje.

El largometraje de dibujos animados número 32 de la Disney, *The Lion King*, sumerge a sus animadores y su público en el misterio y la majestad de Africa contando una emocionante historia sobre un cachorro de león que crece hasta reclamar lo que le pertenece por derecho de nacimiento y acaba heredando la selva. Es una de las escasas ocasiones en que los seres humanos están conspicuamente ausentes de una producción de dibujos animados de la Disney.

Además de la habitual mezcla de canciones, comedia, drama, voces famosas y animación altamente detallada, según Rob Minkoff, uno de sus dos directores, *The Lion King* intenta alcanzar «un nivel de espiritualidad, algo ligeramente metafísico».

«Estábamos buscando un material que tuviera una naturaleza algo más espiritual –dice Minkoff, que ha codirigido la película con Roger Allers–. Decidimos alejarnos del estilo *Bambi* (ídem) y su idea básica de mostrar a los animales sin más, y meternos en una historia mucho más humana, más psicológica y filosófica, con más metáforas para otras ideas.»

La acción de *The Lion King* transcurre entre los cuadrúpedos de Africa, que se reúnen para celebrar el nacimiento de Simba, el cachorro de león, hijo del poderoso y sabio Rey Mufasa, gobernante de la Roca del Orgullo. En la impresionante secuencia inicial de la película, todos los animales celebran el nacimiento con «El Círculo de la Vida», un homenaje a las estaciones y a la variedad de la naturaleza que recuerda mucho a un himno religioso, y que es una de las canciones más solemnes de una banda sonora por lo demás llena de ritmo creada para la película por Elton John y el compositor de canciones de Broadway Tim Rice.

Simba es un cachorro alegre y despreo-

© Mike Arnell

Rob Minkoff, que había dirigido dos cortometrajes de Roger Rabbit, ha codirigido *Lion King* con Roger Allers.

El largometraje de dibujos animados número 32 de la Disney es un rito de paso para padres (Mufasa, con la voz de James Earl Jones) e hijos (Simba, con la voz de Jonathan Taylor Thomas de joven, y la de Matthew Broderick como adulto).

Todas las fotos e ilustraciones de *Lion King*: Copyright 1994 The Walt Disney Company

cupado que ve su destino real como una nadería sin importancia... hasta que su malvado tío Cicatriz interviene engañando a Simba para que se coloque en el camino de una estampida de antílopes, una de las innovaciones tecnológicas de la película. El padre de Simba le salva por los pelos pero al precio de su vida, y el cachorro huye abrumado por la culpabilidad y la vergüenza para vivir como exilado en los límites de la sociedad de la jungla.

Para ayudarle a superar la adolescencia está el equipo cómico formado por un meerkat muy presuntuoso llamado Timon y un afable jabalí llamado Pumbaa, que padece molestias gastronómicas. «Los niños encuentran intrínsecamente divertido el tirarse pedos», explica Tony Bancroft, el supervisor de la animación de Pumbaa.

En una presentación ante la prensa de algunos momentos selectos de *The Lion King*, el alto ejecutivo de la Disney Jeffrey Katzenberg sostuvo cautelosamente un cachorro de león en sus brazos mientras explicaba la génesis de la película. Estaba en el escenario del Radio City Music Hall –donde se estrenó *The Lion King*, todo un acontecimiento que incluyó un montaje escénico y una exhibición de las famosas coristas Rockettes–, y detrás de él había una jirafa, un avestruz, un elefante y unos cuantos representantes más de la vida salvaje que los animadores tuvieron que estudiar durante diversas visitas de trabajo «sobre el terreno» mientras preparaban la película.

Katzenberg, que normalmente suele mostrar más control sobre sus empleados, perdió la batalla para atraer la atención de la prensa ante una jirafa que empezó a comerse el decorado. «A diferencia de nuestras últimas producciones, esta película no contiene seres humanos», dijo Katzenberg mientras la jirafa hacía picadillo una docena de arbolillos y después intentaba digerir grandes trozos del famoso telón del Music Hall.

***The Lion King* empieza con una conmovedora secuencia en conmemoración de «El Círculo de la Vida».**

Después de un primer viaje por Africa en el que se rodó metraje de la flora y la fauna, el estudio organizó lo que ya se ha convertido en una tradición cada vez que se está poniendo en marcha un nuevo largometraje de dibujos animados: una excursión al zoo.

«Nos enviaron al zoológico de San Diego», informa el animador Tony Bancroft, cuya experiencia en la animación de personajes cómicos en producciones anteriores de la Disney hizo que se le encomendara la creación de Pumbaa, el jabalí. En el zoológico primero y mediante libros, vídeos y animales traídos al estudio después, Bancroft fue estudiando a los jabalíes.

«No sabía absolutamente nada sobre ellos, así que tuve que hacer muchas investigaciones –recuerda–. Están emparentados con los cerdos, y acentuamos todas esas cualidades en el diseño. Lo que más me preocupaba era la personalidad de Pumbaa, y después tuve que profundizar en qué clase de animales son los jabalíes y cómo actúan en la vida real.»

El joven Simba vive una fantasía infantil de responsabilidad adulta, pero como explica a Zazu (con la voz de Rowan Atkinson), «tiene muchas ganas de ser rey».

A diferencia de algunos de los otros animales de la película, Pumbaa y su amigo Timon, el meerkat, disfrutaron de una gran libertad a la hora de ser dibujados. «Pumbaa no es demasiado realista, y su personalidad se ha impuesto considerablemente al diseño –dice Bancroft–. Un jabalí de verdad se comería a un meerkat o lo dejaría bastante malparado. Son unos bichos bastante feroces, y tienen muy mal genio; pero Pumbaa tenía que moverse como un verdadero jabalí. Resultan bastante graciosos... Son unos animales enormes muy parecidos a los cerdos, pero se mueven con una agilidad muy divertida y con un cierto trote saltarín, y sus traseros oscilan de un lado a otro. Aunque sean feos, y la verdad es que están entre los animales más feos de la fauna, se mueven con una gracia casi de clase alta, como una dama con zapatos de tacón nuevos.»

Bancroft compartió una habitación en el estudio de animación con su viejo amigo Mike Surrey, quien estaba supervisando la animación del amigo de Pumbaa, un meerkat de ingenio rápido y muy agudo.

«Dicen que el meerkat es el animal más popular del zoo -explica Surrey, quien no está muy seguro de qué es exactamente un meerkat aunque sí está totalmente seguro de cómo hay que dibujar a un meerkat–. Son monísimos y muy salvajes, y una de las co-

sas que suelen hacer es echar a correr y pararse de repente sosteniéndose sobre las dos patas de atrás para echar un vistazo a lo que les rodea, algo sorprendente en un animal de cuatro patas. Lo hacen para detectar presas o una amenaza, pero en la película Timon no es tanto un meerkat como un personaje al estilo dibujos animados de la Warner. Rompe un montón de reglas.»

Surrey obtuvo parte de la inspiración para Timon del actor de Broadway Nathan Lane, quien le prestó su voz.

Cuando habla casi todo el mundo mira a su interlocutor a los ojos, pero Surrey prestó mucha más atención a las cejas de Lane. «Hablé con él unas cuantas veces en el estudio de grabación y me enamoré de sus cejas. Su forma de subir formando un ángulo o de sobresalir un poco cuando habla... Son unas cejas muy particulares y fáciles de reconocer.» Naturalmente, ahora Lane tiene que compartir esas cejas con Timon...

Surrey describe a Timon diciendo que es «un poquito sabelotodo, un meerkat listo y con mucha experiencia en la vida. Le encanta oírse hablar.»

Tanto Surrey como Bancroft tuvieron que dedicar una gran atención a los insectos, porque Timon y Pumbaa siempre están hurgando en el suelo para encontrar algún bichito que comerse. «Hay montones de insectos –dice Surrey–. Montones de orugas, desde luego... Queríamos que fueran lo más repugnantes posible, y de hecho algunas quedaron demasiado repugnantes: al final eliminamos un momento en el que se comparaba a un bicho con una galletita. Pero hay una escena que hemos conservado en la que Timon le da un mordisco a un bicho y dice: "¡Picante, con un crujidito delicioso!"»

Simba es el héroe de la película y Cicatriz el villano, pero Pumbaa y Timon también juegan un papel muy importante, ya que se encargan de proporcionar los momentos cómicos que alivian la tensión. «Siempre me ha gustado mucho la comedia porque a la hora de dibujarla te proporciona una gama de movimientos más amplia, pequeños trucos y ojos que se desorbitan... resbalar pisando una piel de plátano, si prefiere expresarlo así –dice Bancroft–. En la comedia, saber escoger el momento adecuado es muy importante. Tienes que hacer ciertas cosas para obtener tal reacción o tal otra, y el diálogo y los dibujos tienen que apoyarse entre sí. Es una sensación a nivel visceral, algo que no puedes analizar.»

Rob Minkoff, que dirigió los dos primeros cortometrajes de Roger Rabbit y estaba trabajando en la continuación de *Who Framed Roger Rabbit? (¿Quién engañó a Roger Rabbit?)*, una producción que parece condenada a no salir nunca de la fase de desarrollo, fue incorporado a *The Lion King* como director después de que otro director abandonara el proyecto. Minkoff y Roger Allers se repartieron las secuencias, «para que cada uno pudiera seguir una dirección con autonomía del otro.»

Jeremy Iroas aporta una sensación de maldad majestuosa a Cicatriz, el hermano usurpador.

Foto: Mike Ansell

Timon, el meerkat, y Pumbaa, el jabalí, son dos amigos que andan buscando insectos. Los supervisores de animación Mike Surrey (para Timon, a la izquierda) y Tony Bancroft (Pumbaa), colaboraron estrechamente para animar las travesuras y peripecias del dúo.

Las hienas aúllan (con las voces de Whoopi Goldberg, Cheech Marin y Jim Cummings) mientras su malvado amo Cicatriz ronronea la canción «Estad preparadas».

Minkoff, que ha adquirido su experiencia en el campo de dar forma a la historia y diseñar a los personajes, se encargó de una secuencia que dará mucho que hablar, la estampida de los antílopes.

De la misma manera que la escena del salón de baile supuso un avance tecnológico en la animación mediante ordenador y la perspeciva en *Beauty and the Beast (La bella y la bestia)*, la escena de los antílopes ha exigido crear miles de animales dibujados a mano que se mueven de muchas maneras distintas sin chocar los unos con los otros.

El prototipo del antílope fue dibujado a mano por el animador Rubén Aquino, quien también se encargó de supervisar la animación del Simba adulto, y fue duplicado posteriormente en grupos de veinte. Después, un equipo de cinco miembros del departamento de imágenes generadas mediante ordenador de la Disney dirigido por Scott Johnston, creó programas de ordenador que permitieron obtener una gran estampida de los antílopes conservando «la conducta de antílopes».

«Conseguir que algo surgido de un ordenador pareciera haber sido animado a mano supuso un auténtico desafío –admite Minkoff–. Los animales tienen un aspecto magnífico vistos de perfil, pero cuando el orde-

Con Cicatriz, Andreas Deja –uno de los animadores clave de la Disney, también responsable de Jafar y Gaston–, ha dado vida a otro nuevo villano destinado a convertirse en un clásico.

Uno de los momentos culminantes de la película: la espectacular estampida de antílopes que utiliza a miles de animales generados mediante ordenador por Scott Johnston y su equipo del DIGMO a partir de un solo prototipo dibujado a mano por Rubén Aquino.

nador hacía que girasen ya no resultaban tan convincentes. Nuestro gran logro ha estado en saber unir todo eso al resto de la película de tal manera que no pareciese duro, artificial e inorgánico. Los ordenadores suelen funcionar mucho mejor con la maquinaria o los coches, con cosas que sean más arquitectónicas... Los técnicos de animación tuvieron que crear un programa de agrupación y desvío para que los antílopes pudieran correr y girar siguiendo trayectorias aleatorias sin chocar entre sí o sin que un animal atravesara a otro.»

En cada grupo de veinte antílopes hay uno que es el líder, y sus movimientos determinan la dirección que seguirá el resto de la manada. Los técnicos acabaron desarrollando un programa que permitía que cada grupo pudiera correr y girar con una gran apariencia de espontaneidad, y el resultado final es realmente asombroso.

Otro desafío, aunque no exclusivo de *The Lion King*, fue cómo tratar al héroe. «Generalmente hablando, el héroe de cualquier historia suele ser una especie de pretexto para crear otros personajes, sobre todo en las películas Disney –dice Minkoff–. Normalmente hay otro personaje a través del que se cuenta la historia, como el Genio en *Aladdin (Aladdín)* o Pepito Grillo en *Pinocchio (Pinocho)*. El desafío estriba en crear interés hacia el personaje principal y conseguir la identificación con él y que se experimente su periplo.»

El malo, en cambio, siempre es un personaje divertido. En este caso el villano es Cicatriz, una criatura astuta y traicionera con la voz de Jeremy Irons y un plan para echar a su hermano Mufasa del trono. El único obstáculo que se interpone en su camino es el pequeño Simba, pero Cicatriz consigue librarse de la bolita de pelos haciendo que se sienta culpable de la muerte de Mufasa.

Irons posee una voz grave, rica e insinuante, y el actor y los animadores han explicado que obtuvieron su inspiración para la interpretación de Irons de la película *Reversal of Fortune (El misterio Von Bulow)*, donde interpretaba a Claus Von Bulow, el pseudoaristócrata acusado de haber dejado en coma a su esposa.

Otras voces incluyen al cómico inglés Rowan Atkinson (*Mr. Bean*) para Zazu, el pájaro mayordomo de Mufasa; Moira Kelly como la Nala adulta, una leona hacia la que Simba se siente muy atraído; Jonathan Taylor Thomas como el joven Simba; Robert Guillaume como Rafiki, el babuino sabio; y Ernie Sabella como Pumbaa. Whoopi Goldberg, Cheech Marin y Jim Cummings han prestado sus voces a las hienas-esbirro de Cicatriz.

Cuando un personaje sufre una transformación después de que el actor que debe prestarle su voz ya haya sido contratado siempre se produce un cierto nerviosismo, y

Mark Henn (quien ya ha destacado por su trabajo en Aladdín, Yasmina, Bella y Ariel) ha supervisado la animación del joven Simba.

Al principio, Rafiki era un babuino muy serio, pero los directores decidieron enloquecer un poquito al personaje cuando ya se había contratado al actor Robert Guillaume para que le prestara su voz.

eso fue lo que ocurrió con Robert Guillaume y Rafiki. «Cambiamos el enfoque del personaje pasando de la seriedad a la locura, y no sabíamos qué tal reaccionaría Robert –dice Minkoff–. Pero la sesión de grabación más divertida de todas fue aquella en la que le conocimos y Robert decidió disfrutar al máximo de la experiencia. Un personaje de esa clase le dio una posibilidad de romper el hielo y "pasarse" bastante. El momento decisivo a partir del que todo fue bien llegó cuando le pedimos que se riera en cierta frase del diálogo, y nos obsequió con la risa más maravillosa, potente y cálida pero rara que se pueda imaginar. En ese momento todos supimos quién era el personaje.»

POR SIEMPRE

Paul Ryan planea seguir dibujando las hazañas de los Cuatro Fantásticos durante mucho, mucho tiempo.

Todas las ilustraciones: Paul Ryan

El dibujante Paul Ryan y el guionista Tom DeFalco han convertido los últimos tres años de los Cuatro Fantásticos en una interminable sucesión de emocionantes sorpresas. Ryan se incorporó a la gran máquina Marvel hace siete años, y ha fascinado a los lectores con su trabajo en *DP-7*, *Avengers West Coast*, *Iron Man*, *Squadron Supreme*, *Spider-Man* y *Ravage 2099*, y ahora se ha instalado cómodamente detrás de las riendas de *The Fantastic Four*.

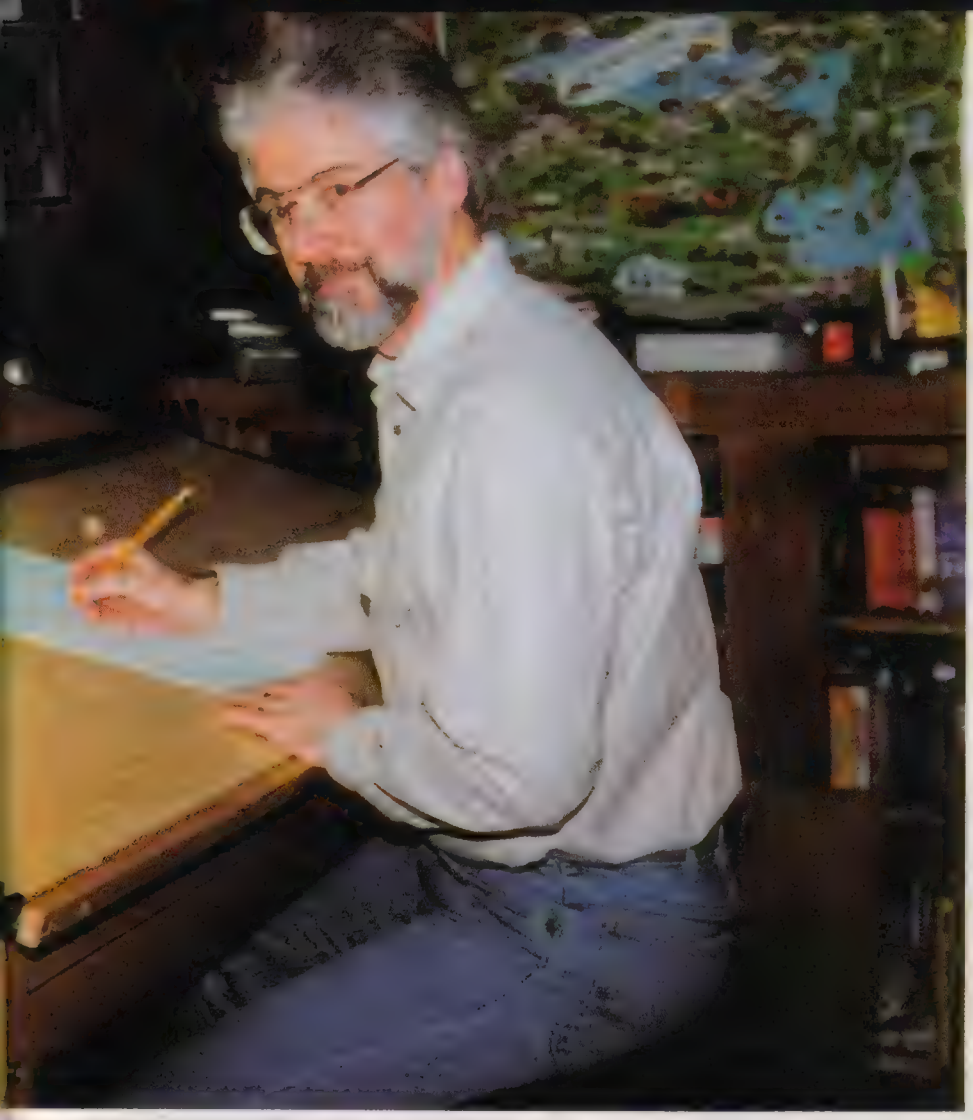
Los cambios, nuevos personajes y sorpresas argumentales han sido una constante de la etapa de Ryan y DeFalco. La acción empezó apenas Ryan y DeFalco empezaron a encargarse del título, cuando Johnny Storm descubrió que no estaba casado con Alicia Masters (la ex novia de la Cosa), sino con una agente skrull llamada Lyja. A partir de ahí, los Cuatro Fantásticos fueron a rescatar a Alicia, se perdieron en el espacio y conocieron a Devos, el Devastador. Johnny destruyó una gran parte de la Universidad Empire State, enviando a los Cuatro Fantásticos a la ruina financiera. Después, Johnny descubrió que es el padre del hijo de Lyja. Ben Grimm perdió una parte de su cara, y el padre de Reed secuestró al joven Franklin Richards, quien apareció más tarde convertido en adolescente. Aparentemente, Reed Richards ha muerto y el equipo ha quedado destrozado. Scott Lang, el Hombre Hormiga, ha reemplazado a Reed. Las desgracias que envuelven la Plaza de las Cuatro Libertades bastarían para llenar varios culebrones televisivos.

«Compadezco a los Cuatro Fantásticos –admite Ryan–. De vez en cuando le pregunto a Tom DeFalco si no podríamos ser un poquito menos duros con ellos. Pero no lo somos... porque la vida no es así.»

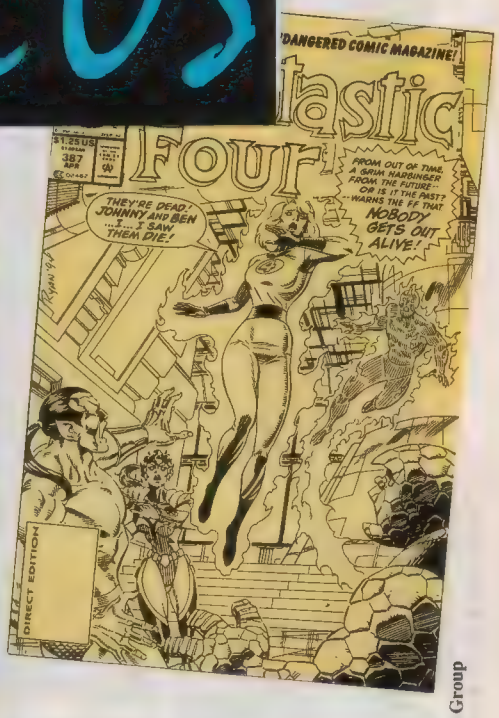
Cierto, la vida no es así y Ryan lo sabe por experiencia personal. A comienzos de la década de los años ochenta, Ryan trabajaba en sus propios proyectos y estaba produciendo un número para la serie *Bullseye* de Charlton, una especie de escaparate para dibujantes que estaban intentando abrirse paso en el mundo del cómic. Pero *Bullseye* dejó de publicarse antes de que pudiera acoger la obra de Ryan. Por suerte, Bill Black de Americomics vio sus dibujos y los publicó. Poco después Ryan conoció a Bob Layton, que andaba buscando un dibujante

FANTASTICOS

por
ANDREW
THOMAS
LEE



El dibujante Paul Ryan se ha ganado fama de ser un «especialista en equipos» por haber dibujado *Squadron Supreme*, *Avengers West Coast* y *DP-7* antes de su etapa actual como dibujante de los Cuatro Fantásticos.


DANGERED COMIC MAGAZINE!
Four
$1.25 US
387
APR
FROM OUT OF TIME, A GRIM HARBINGER FROM THE FUTURE... ...WARNS THE FF THAT
NOBODY GETS OUT ALIVE!
THEY'RE DEAD! JOHNNY AND BEN ...I... I SAW THEM DIE!
DIRECT EDITION

¿Se acerca el final para los Cuatro Fantásticos? No según Ryan, quien prometió al guionista Tom DeFalco que intentarían igualar el récord de años con el cuarteto de Stan Lee y Jack Kirby, los creadores de la serie.

de fondos. Ryan aprendió los fundamentos del cómic gracias a Layton y Jim Shooter, y planeó una carrera como entintador mientras seguía trabajando a jornada completa en un empleo «normal». En 1985, Ryan dio el gran salto al mundo del cómic, abandonando la seguridad y una carrera de once años en el departamento gráfico de una firma de ingeniería.

«Utilicé mis dos semanas de vacaciones para mi primer encargo de la Marvel. Lo entregué, y me hicieron otro encargo –explica Ryan–. "¡Oh, no! –pensé–. Se me han acabado las vacaciones... ¿Qué voy a hacer?" Bob Layton me ayudó muchísimo. "Oye, tienes la oportunidad –me dijo–. Vas a tener que tomar una decisión. O corres el riesgo ahora, o quizá nunca se te presente otra ocasión." Bueno, me llevó a los distintos departamentos de la Marvel y reunimos encargos de entintado suficientes para mantenerme ocupado durante un mes y medio. Presenté mi dimisión en la firma de ingeniería... y después los encargos no llegaron. Todos fueron retrasados o abandonados por una razón o por otra, y mientras tanto yo estaba sentado en casa dando vueltas a los pulgares. No estaba ganando dinero, pero tenía un montón de gastos.»

Por suerte, Layton sugirió a Ryan que entregara algunas muestras a lápiz; y esos dibujos bastaron para proporcionarle inmediatamente el encargo de dibujar una novela gráfica de Thor y desde entonces Ryan ha estado muy ocupado dibujando. Su primer trabajo regular fue *DP-7*, del Nuevo Universo. Ryan reflexiona sobre la desaparición de aquella línea de cómics, y explica que el Nuevo Universo fue «una idea casi exclusiva de Jim Shooter [quien por aquel entonces era editor en jefe]. El problema es que no todo el mundo estaba muy seguro de en qué consistía exactamente la idea, y se sintieron confusos y restringidos por ella. Creo que el Universo 2099 fue pensado un poco más a fondo. Los guionistas y el director de publicaciones se sentaron a hablar y decidieron de qué iba a tratar. Antes de que se hubieran llegado a escribir las primeras historias del 2099, Joey Cavalieri [el director de publicaciones de *2099*] preparó una "Biblia del Futuroverso" en la que describía el mundo del año 2099 y algunos de sus conflictos, y lùego podías escribir casi todo lo que quisieras dentro del contexto de esos conflictos. Los guionistas sabían con qué se las iban a ver, y eso les facilitó mucho las cosas.»

Ryan pasó una gran parte de la primera fase de su carrera en Marvel siendo el «es-

Todos los personajes de *Fantastic Four*, *The Avengers* y asociados con ellos: Marca registrada y Copyright 1994 Marvel Entertainment Group

Ilustración: Paul Ryan/Dan Bulanadi/Coloreado: Rockwitz y Andreani

Gracias a Lyja, la skrull que él creía era su esposa Alicia, Johnny Storm se ha convertido en el orgulloso padre de un precioso... huevo.

SO! YOU HAVE TRIUMPHED STILL ANOTHER COSTUME!
THE LAST ONE WAS A BIT TOO... FLASHY FOR MY TASTES!
I RATHER LIKED IT!
SUSAN, YOU TOLD ME ABOUT 3 MOTIVATIONS... BUT NOT YOUR OWN.
COULD IT BE THAT, WITHOUT ME, YOU ARE MERELY GOING THROUGH THE MOTIONS... AND HAVE NO REASON TO REMAIN?
THAT'S ABSURD!
I DID NOT MEAN TO OFFEND YOU.
I KNOW. AND I'M SORRY IF I OVERREACTED.
NOW, IF YOU'LL PLEASE EXCUSE ME... I MUST ATTEND TO SOME PERSONAL MATTERS.

Ilustración: Paul Ryan/Dan Bulanadi

La muerte de Reed Richards proporciona a Namor la oportunidad de tratar de convencer a Sue de que abandone los Cuatro Fantásticos.

pecialista en equipos», y trabajó en *Squadron Supreme*, *Avengers West Coast* y *DP-7*, pero tiene un enfoque muy distinto de su trabajo actual en los Cuatro Fantásticos. «Compré el primer número del cómic en 1961, así que llevo mucho tiempo con ellos –dice–. Los Cuatro Fantásticos eran tan distintos a cualquier cosa que hubiera visto hasta aquel momento... Eran como personas reales con poderes reales. Lo que hay de especial en ellos es que son una unidad familiar. Lo más cerca que llegué jamás a estar de hacer algo como los Cuatro Fantásticos fue *DP-7*, porque actuaban como una unidad familiar. Con los Cuatro Fantásticos, no puedes limitarte a meter a alguien en el grupo porque es como adoptar a alguien en tu familia. Les quieres, te preocupas por ellos... Ya sea desde sus percepciones o desde tus percepciones, el caso es que siempre hay una pequeña diferencia en la forma de tratarlos. Creo que Larry Hama intentó tratar a los Vengadores como un equipo al estilo "Misión: imposible". Los Vengadores tenían una persona-núcleo que lo controlaba todo, y esa persona se ponía en contacto con las personas necesarias según cual fuera la misión. Entonces nunca obtienes esa camaradería, esa preocupación por los demás que surge cuando tratas con una unidad familiar... Todos conocemos a Johnny, Ben, Sue y Reed, y sabemos cómo van a reaccionar en ciertas condiciones. Sabemos que ocurra lo que ocurra, cada uno estará dispuesto a arriesgar su vida por los demás.»

Los Cuatro Fantásticos tienen una larga y rica historia. Ryan sigue los pasos de presencias memorables en el título, primero las de sus creadores Stan Lee y Jack Kirby, y

"De vez en cuando le preguntamos a Tom DeFalco si les podemos dar un respiro, pero no lo hacemos porque la vida no es así". como dice Ryan

luego la de John Byrne. «El número de Byrne del que más me acuerdo es aquel del chico que era tan fan de la Antorcha Humana que acababa prendiéndose fuego. La manera en que Byrne trató la historia estaba tan llena de sensibilidad que fue una de las pocas ocasiones en las que he sentido el deseo de enviar una carta a alguien.»

En cuanto a la influencia de sus predecesores sobre su trabajo, Ryan observa que intenta «incorporar algo de lo que Byrne y Kirby hacían con su maquinaria de fondo. Kirby siempre aportaba una cierta dinámica a sus dibujos, y yo intento hacerlo. Intento exagerar el movimiento, y de vez en cuando utilizo la forma de narrar con una secuencia de tres viñetas típica de Kirby en la que se llega a obtener la impresión de que alguien se está moviendo».

Según Ryan, a los Cuatro Fantásticos les esperan aventuras muy interesantes. El cuarteto recorrerá el tiempo en busca de Reed Richards, utilizando información de un banco de datos obtenida de un ordenador del castillo del Dr. Muerte en Latveria. Namor cree que Reed ha muerto, e intenta convencer a Sue de que abandone el grupo. Después de todo, el Hombre Submarino ha sentido debilidad por Sue desde el número 4, y ahora que Reed ha dejado de ser un estorbo, Namor cree que por fin tiene una posibilidad de conseguir el amor de Sue. Mientras tanto, Scott Lang también se siente atraído por Sue, lo cual crea todavía más tensión.

Ah, y pueden esperar una nueva y nada usual adición a la familia. Lyja dará a luz... un huevo. Esta idea fue «empollada» por Ryan como resultado del enfoque utilizado por él y DeFalco a la hora de crear la serie. «En muchas ocasiones Tom inventa una situación, mete a los personajes en ella y deja que los personajes actúen dentro de su mente tal y como harían las personas de carne y hueso. En consecuencia, el final de la historia no siempre es el que habíamos previsto en un principio y esto es bueno porque da resultados más espontáneos. Yo invierto más tiempo en la historia que Tom, ya que me paso dos o tres semanas dibujándola. Mientras estoy dibujando una escena me pregunto qué pasaría si en ese momento ocurriera tal cosa o tal otra, y luego hablo con Tom de ello. La idea de que el bebé de Lyja resultara ser un huevo surgió de uno de esos escenarios tipo "y si".»

Ryan se guió por el razonamiento de que si la naturaleza de los skrulls era realmente reptiliana, resultaba de lo más lógico que Lyja diera a luz un huevo. «A partir de esa idea, Tom pensó en incorporar al Coleccionista. Se supone que Johnny y Lyja son la primera unión humano-skrull de la historia, por lo que su descendencia tendría que salirse de lo normal y resultaría extremadamente valiosa para alguien como el Coleccionista.»

«Vamos a llevar a los Cuatro Fantásticos por una auténtica montaña rusa de emociones y aventuras», se entusiasma Ryan.

El dibujante ha trabajado con muchos guionistas durante los años que lleva en Marvel, Byrne incluido. «John Byrne suele trazar sus planes con un año o dos de adelanto, y siempre sabe por dónde va a empezar y dónde va a terminar todo –dice Ryan–. Lo va desarrollando todo hasta el final. Tom DeFalco tiene una cierta idea de la dirección que quiere seguir, pero por muchos planes para el futuro que hagas siempre ocurrirá algo inesperado en el trayecto que acabará alterando el curso de los acontecimientos, y Tom siempre se deja una puerta abierta para incluir cualquier idea que se le pueda llegar a ocurrir.

»Eso me gusta porque te proporciona más libertad para desarrollar las historias. A veces me vuelve loco, claro, porque nunca sé donde vamos a acabar... Vamos a llevar a los Cuatro Fantásticos por una auténtica montaña rusa de emociones y aventuras. Bueno, eso es magnífico, pero me gustaría saber dónde acabaremos deteniéndonos, porque yo también voy en esa misma montaña rusa.»

El Universo 2099 le proporcionó la oportunidad de trabajar con uno de los fundadores del Universo Marvel, el mismísimo Stan Lee. «El primer argumento de *Ravage* que nos envió Stan estaba muy bien escrito –dice Ryan–. En esa primera historia había tantas cosas que no pudimos expandir las imágenes o trabajar a gran escala, y en consecuencia Joey Cavalieri, el director de publicaciones de la línea *2099*, decidió partir la primera historia en dos mi-

Ilustración: Paul Ryan/Dan Bulanadi

WE DARE NOT WAIT ANY LONGER.
AS CURRENT CHAIRMAN, I HEREBY CALL TO ORDER THIS COUNCIL.
I WON'T WASTE ANY MORE TIME WITH FORMALITIES. I HAVE REASON TO BELIEVE THAT...
AND EVEN NOW IS PREPARING TO STR...
ULTRON HAS BEEN RECREATED.

Marvel Comics rechazó esta página de muestra presentada por Ryan en 1978, pero ahora está trabajando con el mismísimo Stan Lee como dibujante en la página dominical de Spider-Man.

Los grandes cambios, los nuevos personajes y las sorpresas argumentales han estado presentes en todos y cada uno de los números de «Los Cuatro Fantásticos» dibujados por Ryan.

Los Cuatro Fantásticos del presente se enfrentan al cuarteto del pasado cuando el equipo recorre el flujo temporal en busca de Reed Richards.

tades. Eso nos permitió aumentar la escala de las imágenes. Joey decidió dónde había que interrumpir la historia, y después dejó que yo jugara con ella. Repartimos la historia siguiente en dos o tres números, y eso culminó con el momento en que Ravage obtenía su capacidad destructora. Resultó muy divertido, porque pude tomar el final de la historia de Stan y desarrollarla al máximo.»

Su asociación con *Ravage* llevó al último encargo de Ryan, la página dominical de prensa de *Spider-Man*. Su colaboración con Lee en *Ravage* fue tan fluida que Lee se puso en contacto con Ryan para que se encargara de la página dominical. «Paul no sólo es uno de los dibujantes más dotados y dispuestos a cooperar con los que he trabajado –dice Lee–, sino que también es un tipo maravilloso.»

Ryan cambia de estilo y recursos con regularidad. «Dibujo donde el director de publicaciones no para de decirme que quiere viñetas y fondos más grandes y que expanda el formato, y al día siguiente paso a la tira de periódico, y es como sufrir una implosión. Hay momentos en los que puedes llegar a sentirte restringido y un poquito frustrado. No sólo se trata de que las viñetas sean más pequeñas, sino que a la hora de utilizarlas también te ves restringido por los periódicos. Los periódicos tienen que poder recortar las viñetas y disponerlas de la manera necesaria para adaptarlas a sus exigencias de espacio de cada momento.»

Como resultado de esas limitaciones de tamaño y de plan de trabajo, el Spider-Man de los diarios se produce con guiones completos sin emplear el típico guión Marvel, que se limita a describir el argumento y que lo acompaña con algunos esbozos a lápiz y los diálogos. El guión describe las viñetas con gran detalle, pero Ryan no se ha dejado impresionar por los desafíos que presenta esa tarea. «Stan nunca me ha pedido que

volviera a dibujar una sola viñeta. En algunas ocasiones me pide que haga más primeros planos, porque cuando se publica en el periódico la página queda reducida a un tamaño diminuto. Stan ha hecho algunas sugerencias, y me ha pedido que dibuje a Mary Jane más como solía hacerlo John Romita Sr. Le gusta que tenga ese aspecto, y eso sirve para mantener la consistencia entre las tiras diarias y la tira dominical.»

Ryan admite que en un comic book su interpretación de Spider-Man no sería exactamente la misma. «Si dibujara a Spidey para un cómic, intentaría dar más amplitud al escenario e intentaría dejar más claro dónde vive y qué es lo que hace –explica Ryan–. En la tira de periódico hay un par de pequeñas discrepancias, ya que a diferencia de lo que ocurre en el cómic, en la tira Mary Jane no es modelo o estrella de culebrones. Trabaja como dependienta en una gran tienda de ordenadores, y me gustaría poder mostrar el lado más fascinante de Mary Jane... Me gustaría dibujarla con los peinados que diseñó Todd McFarlane, porque son más modernos. He dibujado a Spider-Man en aventuras con los Cuatro Fantásticos, y su lenguaje corporal resulta un poco más exagerado sencillamente porque allí dispongo de más espacio para trabajar.»

Esto le ha dado la oportunidad de participar en el primer crossover de una tira de prensa con un comic book. El crossover, titulado «The Mutant Agenda», utiliza a Spidey, la Bestia y el Duendecillo Verde. «Hace poco juntamos a Spider-Man con Daredevil. Eso ha ocurrido tan raramente en el periódico que tuvimos que hacer una nueva presentación entre los personajes. Creo que Spider-Man funciona muy bien cuando le enfrentas con supervillanos, pero lo normal es que le enfrentemos a ladrones y pequeños delincuentes. Siempre me ha parecido mucho más interesante dibujar villanos Marvel enfrentándose con un superhéroe Marvel que dibujar a Spider-Man enfrentándose a dos matones o un secuestrador. Spider-Man tiene un inmenso potencial para la fuerza, la agilidad y la estrategia. Dos delincuentes de la calle corrientes ni tan siquiera deberían hacerle jadear... Spider-Man necesita villanos poderosos.»

Ese proyecto supuso una nueva clase de desafío para Ryan y los creadores que se ocupaban del cómic cruzado. «Tuvimos algunas pequeñas dificultades para coordinar el comic book y la tira de periódico –explica Ryan–. Le dije a Danny Fingeroth, el director de publicaciones de Spider-Man, que si volvíamos a hacer algo semejante en el futuro me gustaría encargarme de los dos extremos. Eso ahorraría mucho tiempo en lo que concierne al conocimiento de los ambientes y los fondos que debe tener la otra parte del crossover.»

«Todos conocemos a Johnny, Reed, Sue y Ben. Lo que tienen de especial es que forman una unidad familiar», dice Ryan del equipo al que ha amado desde que leyó el número uno del título en 1961.

El amor a los cómics que siente Ryan se remonta a su infancia, y recuerda que sus primeras influencias procedían de las páginas dominicales. «Cuando era pequeño y antes de que empezara a leer cómics, el domingo siempre me lanzaba sobre la sección de cómics del periódico y me instalaba debajo de la mesita de la sala, donde nadie podía llegar hasta mí, y desplegaba las páginas.» Ryan era un gran fan de las aventuras del Príncipe Valiente de Foster, el Hombre Enmascarado de Dan Barry y el Flash Gordon de Mac Raboy.

Después descubrió los cómics y el Superman de Curt Swan. «El trabajo de Swan supuso algo así como un salto cuántico en lo referente a una descripción más realista de Superman. ¡Me pareció maravilloso! Cuando tenía seis o siete años, mi madre me llevaba a la barbería para que me cortaran el pelo y nunca me molestó tener que ir porque allí había cómics de Superman. En una ocasión intentó convencerme de que me dejara cortar el pelo a cepillo. Bueno, tenían a un joven barbero y me dijo que ese corte de pelo era conocido como el "especial Superman" porque sabía que era la única manera de convencerme de que me sentara en el sillón... En lo que a mi concernía, Curt Swan era lo máximo.» Posteriormente Ryan fue influenciado por Gil Kane, Kirby, John Buscema, Neal Adams y Byrne. «¡Si quisiera hacer una lista de todas mis influencias, necesitaría una enciclopedia!»

Walt Simonson salta la frontera entre sellos editoriales aliando a sus *Star Slammers* con Warstrike (un personaje del Ultraverso).
GRAND

SLAMMERS

Los mercenarios estelares de Simonson han vuelto.

por KIM HOWARD JOHNSON

Si tienes unas cuantas estrellas en las que haya serios problemas, sólo existe un grupo capaz de resolverlos. Después de más de doce años, los hombres que podían vencer a cualquiera en la pelea, el tiroteo y la liquidación de enemigos han vuelto del limbo intergaláctico. Los Star Slammers han regresado en una nueva serie limitada la línea Bravura y Walt Simonson, su creador, está encantado de que lo hayan hecho.

«Malibu andaba buscando creadores, y yo andaba buscando un sitio en el que hacer mis cómics –observa Simonson–. *Star Slammers* era un proyecto al que le había ido dedicando temporadas intermitentes desde hacía mucho tiempo. El *Star Slammers* original apareció hacia 1970 en un fanzine, y la novela gráfica de Marvel se editó más o menos en 1982. ¡Parece que vuelvo a ellos cada doce años!

La nueva serie *Star Slammers* no utilizará a todo el grupo, y la acción se desarrolla mucho tiempo después de la contada en la novela gráfica de la Marvel. «Como concepto, en realidad los Star Slammers son todo un planeta de soldados mercenarios dispuestos a liquidar a quien sea por la fama y el dinero–. Lo hacen con un sentido marcial del honor, pero también actúan impulsados por la necesidad, y eso hace que la gente considere que son buenos o malos dependiendo de lo que están haciendo y de para quién estén trabajando; pero siempre he pensado que contar la historia de todo un planeta no resulta muy interesante. Lo que he intentado hacer en la novela gráfica y en la nueva serie es centrarme en un número limitado de personajes en vez de abarcar todo el panorama, y en este caso me he centrado en un solo personaje, un Star Slammer que en realidad es el protagonista de la historia.»

La estrella de esta nueva serie titulada *The Minoan Agenda* es un Star Slammer

Foto: Maureen McTigue

Simonson y sus amigos, siempre en la vanguardia de la industria del cómic, crearon Bravura para conservar el control de sus creaciones.

«Rojas es el primer Star Slammer que ha sido capturado con vida por el otro bando –dice Simonson–, y por eso es tan importante su historia.»

Simonson explica que los Star Slammers son todo un planeta de mercenarios dispuestos a hacer lo que sea por la fama y el dinero.

Personaje de *Warstrike*: Copyright 1994 Malibu Comics Entertainment, Inc. Todas las ilustraciones de *Star Slammers*: Walter Simonson/Cortesía de Malibu

Rojas es el Star Slammer alrededor del que gira *The Minoan Agenda*, la serie limitada de cinco números de Simonson.

«Estoy intentando crear una historia compleja y de mucha acción con una intriga política involucrada», dice Simonson.

Todos los personajes e ilustraciones de *Star Slammers*: Marca registrada y Copyright 1994 Walter Simonson

llamado Rojas. «En el primer número han ido a cumplir una misión de ataque-y-destrucción no muy importante. Uno de ellos, Rojas, es capturado por el enemigo sin que los demás lo sepan, y lo dejan allí cuando se van. En realidad, los cinco números cuentan la historia de Rojas y, de hecho, cuando empieza la serie ya ha sido capturado, y vemos lo que le ha ido ocurriendo en forma de *flashback*... Rojas está siendo trasladado al planeta central de ese pequeño imperio galáctico para someterle a juicio y ejecutarle. Cuando despierta no se lo toma demasiado bien, naturalmente, y la acción principal es Rojas entre el enemigo y su destino mientras intenta escapar. Al mismo tiempo, hay varias facciones políticas que se enfrentan dentro del imperio, y la presencia de Rojas en este clima actúa como catalizador para que se produzca una rebelión en el imperio. Eso permite que haya otros personajes que entran en escena, y que tienen sus propias actitudes en contra y a favor del gobierno.»

Simonson afirma que ha intentado ofrecer una clase de historia de aventuras que tenga más de un nivel. «Estoy intentando crear una historia que será un relato de acción muy movido y bastante complicado con una intriga política involucrada al mismo tiempo –explica–. Hay varios personajes, y Rojas es el único Slammer involucrado, pero siempre se encuentra en el centro de la acción. Cada uno de los personajes que se mueve a su alrededor tiene su propio punto de vista sobre lo que representa Rojas o cómo puede ser utilizado. Escogí ese título para la miniserie [«Minoan» = «Minoico», referente a Minos, la antigua capital de Creta] porque he modelado mi pequeño imperio galáctico basándome en la civilización cretense de la antigüedad: esos tipos se encuentran en el borde de la galaxia conocida, y no estamos hablando de un lugar de alta tecnología. Esa es una de las razones por las que Rojas ha sido capturado. Los Slammers montaron el ataque a gran distancia de las bases existentes, y nadie esperaba encontrarse con esa clase de dificultades. Rojas es el primer Star Slammer que ha sido capturado con vida por el otro bando, y por eso es tan importante la historia.»

Simonson ha tenido presentes a los primeros *Star Slammers* en su mente durante veinticinco años. «Los creé en 1969, cuando se llamaban "Spaceslammers", aunque nunca he llegado a publicarlos bajo ese nombre. Por aquel entonces hice una historia de cinco páginas, pero cambié el nombre. Los creé porque era miembro de la Asociación de Ciencia Ficción de Washington, o ACFW. Querían celebrar la Convención Mundial de 1974 en Washington, D.C., así que lanzamos una campaña para promocionar nuestra ciudad. *Star Slammers* empezó siendo una tira promocional. Consiguieron que se les adjudicara la convención, ¡así que me atribuyo todo el mérito de ello!», añade riendo.

«Por aquel entonces me movía mucho en el ambiente de los clubes de ciencia ficción y leía muchos libros del género, y adoraba a Cordwainer Smith y Robert Heinlein, dos autores que habían escrito series de historias desarrolladas a lo largo de un período de tiempo muy prolongado. Smith escribió *The Instrumentality of Mankind* [*Los Señores de la Instrumentalidad*, en Ed. B], y Heinlein escribió la serie de la "Historia del Futuro" [publicada por Acervo]. La idea de historias que tendrían un telón de fondo común y que se irían desarrollando en el tiempo siempre me ha parecido fascinante. No estaba dispuesto a sentarme y escribir una historia de todo el universo desde la A hasta la Z abarcando millares de

años, naturalmente, y lo que he hecho ha sido crear historias que ocurren a lo largo de esa línea temporal y que describen momentos críticos de ella.»

Simonson explica que el enfoque utilizado en esta serie de ciencia ficción es muy distinto al del típico cómic de superhéroes. «No es que resulte particularmente comercial en términos de cómics corrientes, claro, ya que nunca podría crear historias de los Cuatro Fantásticos o de Thor que abarcaran miles de años con personajes distintos –dice–. No puedo funcionar de esa manera, evidentemente, y hasta hace poco nunca ha habido una oportunidad de seguir esa dirección. Al mismo tiempo, da la casualidad de que me gustan mucho los libros del teniente Blueberry de Moebius, toda una serie de volúmenes que van contando la vida de ese aventurero... Cuando haya acabado con esto, no me importaría hacer una serie de novelas gráficas que contaran la historia de los Star Slammers, en vez de contar la historia de un solo individuo como en el caso de Blueberry. La novela gráfica de Marvel ya era una historia parcial del origen de los Star Slammers. La historia que estoy preparando ahora transcurrirá mil años después, cuando se han convertido en una fuerza realmente importante dentro de la galaxia.»

Simonson es uno de los fundadores de Bravura, pero dice que ese sello basado en la propiedad de los creadores surgió de una manera muy natural. «Bravura apareció de forma casi orgánica –explica–. Varias personas que querían hacer proyectos donde los creadores conservaran la propiedad del material se pusieron en contacto con Dave Olbrich de Malibu casi al mismo tiempo. Jim Starlin, Howard Chaykin, Steven Grant, Gil Kane e incluso tipos tan jóvenes como Dan Brereton y Dan Jurgens... Todos nos conocíamos los unos a los otros. Starlin, Chaykin y yo iniciamos nuestras carreras a comienzos de la década de los años setenta. En cuanto empezamos a aparecer por la puerta casi en el mismo instante, el reunirnos, charlar un rato y tratar de montar alguna clase de sello editorial nos pareció un paso muy lógico. Queríamos obtener un sitio en el que todos pudiéramos jugar juntos dentro de la misma casa, haciendo las cosas que queríamos hacer cada uno por nuestra cuenta, pero compartiendo la misma sala de juegos. Eso nos proporcionaría un poco más de peso dentro del mercado en unos momentos de gran abundancia de productos.»

Simonson siempre ha sido propietario del copyright de *Star Slammers*. «Era algo que no quería hacer para otra persona teniendo que renunciar a los derechos –declara–, y ésa es una de las razones por las que me uní a Bravura. Estaba buscando editoriales interesadas en publicar material propiedad de los creadores y quería averiguar quién podía hacerlo bien, y además me ofrecieron un acuerdo magnífico que resultaba imposible rechazar.»

Simonson ha sido elogiado tanto por sus guiones como por sus dibujos, pero tiende a disfrutar por un igual de ambas cosas. «Bueno, la verdad es que me resultaría muy difícil establecer una preferencia –admite–. Cada cosa te ofrece su propia variedad de satisfacción. No son idénticas, y hacer las dos a la vez resulta muy divertido. Trabajar con un dibujante es un verdadero placer. Acabo de terminar *Leyendas de Superman y Batman* con el dibujante Dan Brereton, que tiene un estilo de dibujo muy distinto al mío. Al mismo tiempo, cuando estamos trabajando juntos a Dan se le ocurren muchas cosas que jamás se me habrían ocurrido como guionista. Se le ocurrieron efectos visuales que yo nunca habría sido capaz de concebir, formas de contar la historia, pequeños detalles...

»La experiencia de estar trabajando con un buen colaborador siempre resulta apasionante. Añade cosas al material de una manera que quizá sería imposible si yo escribiera y dibujara a la vez, porque el colaborador crea cosas que no me esperaba. Como dibujante que trabaja con otro guionista, ocurre casi lo mismo pero al revés. Cuando no estoy escribiendo, los guionistas con los que trabajo se inventan cosas que a mí jamás se me ocurrirían. Eso mantiene fresco el desafío, y es una de las cosas por las que nunca me canso de los cómics. Es una de las razones por las que a veces escribo y a veces dibujo y a veces escribo y dibujo, porque cada faceta te ofrece una satisfacción distinta. Eso significa que puedo disfrutar del trabajo que estoy haciendo.»

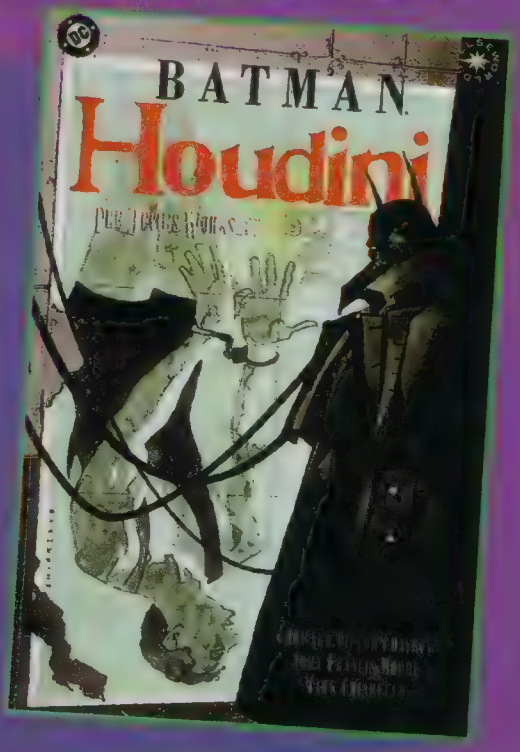
El Infierno no contiene furia peor que la de una Slammer rechazada...

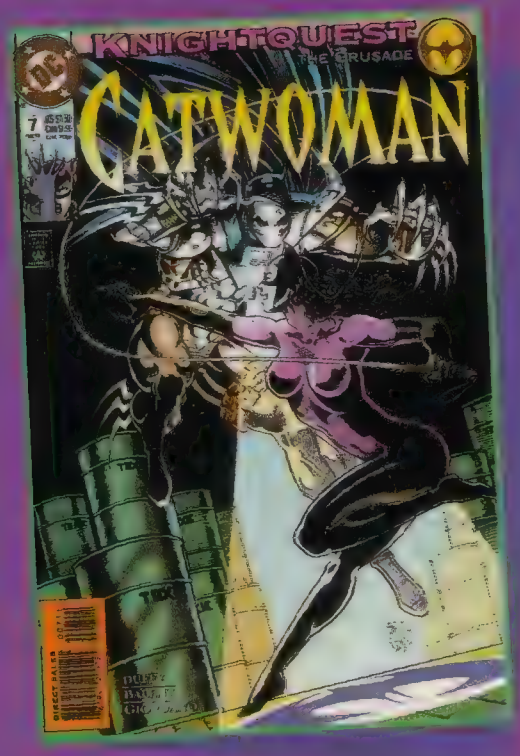
VISIONES DE LA LEYENDA

BATMAN Y HOUDINI ... ATRAPADOS EN EL TALLER DEL DIABLO

Chaykin/Moore/Chiarello

Número Especial en Formato Prestige
60 págs. 775 Ptas.





UN CHOQUE EXPLOSIVO: ¡CATWOMAN CONTRA EL NUEVO BATMAN

Duffy/Moench/Balent/Manley

Volumen en Edición de Lujo
100 págs. 850 Ptas.

ediciones zinco

DONDE VUELA EL CUERVO

El rostro blanco y negro de la venganza se dispone a contemplarte desde las pantallas de los cines.

por DAN YAKIR

Después de haber vuelto de la tumba y regresado de entre los muertos durante la Noche del Diablo, la llegada de nuestro héroe al centro de la ciudad es cualquier cosa salvo discreta y actúa sin perder ni un instante para castigar no sólo a quienes son culpables no sólo de su muerte, sino también de la violación y asesinato de Shelley, su novia. Vestido totalmente de negro, el rostro pintado de blanco con trazos negros alrededor de los ojos, Eric Draven es acompañado y simbolizado por su espíritu-guía, el Cuervo. Hace llover el fuego y el azufre sobre los barrios bajos en los que delincuentes insensibles y sin sentimientos prosperan gracias a la tortura y la explotación de los inocentes, y la única apariencia de humanidad es representada por una chica llamada Sarah (Rochelle Davis), que en toda su existencia sólo ha obtenido un poco de cariño de Eric y Shelley, y de un patrullero llamado Albrecht (Ernie Hudson), quien aún es capaz de compadecer a sus congéneres.

Basada en el aclamado cómic de James O'Barr (inédito en España) y dirigida por Alex Proyas, *The Crow* es un apasionante viaje a las zonas más oscuras del alma, con interludios poéticos que contienen los momentos de violencia y derramamiento de sangre que Draven tan pronto interrumpe como desencadena. Es un viaje terrible, que se ha convertido en todavía más sombrío debido a la trágica muerte de Lee durante el rodaje, acompañado por el palpitar implacable del *heavy metal*. En un cosmos que sólo piensa en satisfacer placeres egoístas, la ira de Draven no es la de un mero justiciero urbano, sino la de un hombre enamorado que debe vengar su asesinato para volver a reunirse con su amada. De hecho, cuando Eric sale de la tumba al comienzo de la película, los espectadores comprenden que van a pasar por una experiencia horripilante; pero al final, cuando la sangre deja de fluir y el ambiente ha sido limpiado lo suficiente para que Draven encuentre de nuevo –aunque sólo sea por un momento–, a

La venganza que no se ha cumplido nunca más tendrá que permanecer atrapada bajo tierra, pues esta noche el Cuervo vuela y los culpables no están a salvo.

Personajes de *The Crow*: Copyright 1989, 1991 James O'Barr

su amor perdido, oiremos la voz de Sarah recordándonos que lo que impulsa a la humanidad es el amor, no el odio o la venganza.

David J. Schow, el articulista de FANGORIA que escribió el guión (y que comparte los títulos de crédito con el conocido novelista de ciencia ficción John Shirley), explica que trabajaron «con los dibujos a lápiz del último número antes de que el cómic estuviera terminado, y ni nosotros mismos sabíamos cómo iba a terminar la historia. No podíamos ni soñar que escribiríamos catorce esbozos más a medida que iban surgiendo las ideas y que Brandon Lee se involucraba en el proyecto. Se pusieron en contacto conmigo porque alguien había leído mis novelas y cuentos, y vieron ciertos valores en ellos que querían trasladar a la pantalla. Mi obra resultaba muy adecuada para *The Crow*, que es una historia de un estilo muy oscuro, gótico y *film noir*... e increíblemente violenta. Todas esas facetas siempre están presentes en mayor o menor grado en las dos novelas y en las antologías de relatos que he publicado hasta el momento.»

Según Schow, siempre estuvo totalmente de acuerdo con el director y el productor sobre lo que debería ser la película, y explica que el desafío «consistía en tratar el material de otra persona. ¿Hasta qué punto te mantienes fiel a él, y qué parte de ti mismo inyectas en él? El que la acción de la película fuese tan exagerada no suponía ningún problema para mí. Las películas son exageración, son realidad con ritmo y grandes frases y subargumentos y todo ocurriendo al mismo tiempo, a diferencia de lo que sucede en la vida real. El gran problema era conseguir el tono, mantenerse fiel al cómic, que es muy oscuro y lleno de emociones y que alcanza un elevado grado de intimidad con el personaje, y mostrar todos esos acontecimientos en la película sin desviar la mirada en ningún momento.»

Schow opina que la violencia y el lirismo de *The Crow* son «dos caras de la misma moneda. Internamente y como especie, somos increíblemente violentos, y lo que tienen de particular las películas y los cómics es que externalizan todo eso en forma de acción física: alguien te corta el paso en la autopista y quieres matarle. A veces y en su forma más baja, la violencia es una fantasía de poder, pero en su forma más elevada es una auténtica adquisición de poder.

«En el caso de *The Crow* –sigue explicando–, ¿qué haría si esta horrible tragedia me ocurriese a mí y llegara a tener la oportunidad de volver y enmendar toda la situación un año después? Todas las películas que se han hecho hasta el momento son fantasías, porque todos estamos jugando a ese juego del "qué ocurriría si..."

»Lo que tienen en común el cómic y la película es el hecho de que Eric Draven sea

Todas las fotos de *The Crow*: Robert Zuckerman/Miramax Films

un hombre que vuelve de entre los muertos: sale de la tumba para vengar su muerte y la de su novia. En la película ha transcurrido un año desde su muerte y estamos en el aniversario de la Noche del Diablo, la víspera en que la ciudad arde. En Detroit, cada noche antes de Halloween se encienden varios centenares de hogueras. Esto no forma parte del cómic, pero es parte del fondo sobre el que hemos decidido presentar la historia. Tiene que ver con los conocimientos sobre su pasado que Eric va adquiriendo poco a poco, porque cuando sale de la tumba es como una página en blanco y va adquiriendo recuerdos de lo que le ocurrió bajo la forma de imágenes fugaces. Aparte de eso, va desarrollando esa sensación de tener una misión con la ayuda de un cuervo que le sigue y a través de cuyos ojos puede ver. Descubre varias cosas, como el que no se le puede herir: puede caer desde lo alto de un edificio sin que le ocurra nada, absorber balas, rechazar los cuchillos... Todo eso le resultará muy útil en su nueva misión de acabar con los tipos que le asesinaron hace un año.

»Esa era más o menos la misión en el cómic, pero queríamos desarrollar a todos los personajes del cómic y crear algunos personajes nuevos, como las personas con las que Eric llega a tener alguna relación, como Sarah y Albrecht, y tratar de definir qué tipo de relaciones mantenían con Eric antes de que muriera y la importancia que tenía para ellos cuando volvía. Si tuvieras que dejar a esas personas y luego tuvieras una oportunidad de regresar y restaurar el equilibrio de todo lo que no estaba bien cuando vivías, y dispusieras de dos días para hacerlo, ¿cómo actuarías? De hecho y para empezar, ¿llegarías a aceptar ese pasado? El incentivo que proporcionamos a Eric para que aceptara el trabajo de la venganza es la promesa de una reunión con su novia en la otra vida que hay después de la tumba, sea lo que sea esa otra vida.»

Cuando Eric inicia su misión, no tarda en comprender que no puede eliminar el mal

El director Alex Proyas se ha encargado de transformar las extrañas pesadillas góticas del cómic de culto de James O'Barr en una película igualmente obsesiva e impresionante.

Albrecht (Ernie Hudson) y Sarah (Rochelle Davis) lamentan el fallecimiento o, quizá, la llegada de El Cuervo.

sin mantener algún tipo de relación con quienes son inocentes. Aunque está impulsado por los muertos, Eric también debe tomar en consideración la existencia de los vivos y, por ejemplo, la de Sarah, cuya madre, Darla, sólo está interesada en tomar drogas y frecuentar El Abismo, el bar *grunge* que sirve como lugar de encuentro de los villanos (hasta que Draven se ocupa de ella, con lo que reafirma el papel de madre sustituta de Shelley.)

Sarah es la única persona que visita la tumba de Eric, como si estuviera llamándole para que volviese a la vida. «Además –añade el guionista–, si tienes algún grado de fe en la idea de que mantienes con vida dentro de tu mente a tus amistades muertas y tus seres queridos acordándote de ellos, entonces Sarah es la única persona que hace ese gesto, y eso hace que resulte todavía más adecuado que Eric vuelva a la vida. Lo que hace que Eric y Shelley sean especiales no es su amor, sino el que son recordados, que hubo una tragedia horrible, un acto de violencia casi fortuito que no tendría que haber ocurrido pero que ocurrió. Es la gran injusticia de la vida: si aceptas que existe un equilibrio cósmico y que hay una otra vida que te aguarda después de la muerte, entonces el que Eric vuelva en ese momento para llevar a cabo esa misión resulta justo y adecuado.»

Schow admite que se necesitó algún tiempo para decidir cómo sería la resurrección de Draven. «Pasó de ser etérea –sube flotando a través de la tierra y de repente está ahí–, a un salir reptando de la tumba muy físico y agotador, en la mejor tradición de las películas de terror. Acabamos decidiendo que el que Eric saliera a rastras de la tumba es una parodia del nacimiento, por lo que cuando sale todavía lleva el traje con el que le enterraron, está empapado y cubierto de barro y no recuerda nada. Después de haber pasado un año en el limbo y no haberse reunido con su novia en la otra vida, el shock físico de volver al mundo de los vivos es muy fuerte para él. Necesita averiguar qué está haciendo, por qué se encuentra allí y cómo ha llegado hasta ese lugar, y al comienzo el cuervo está en el cementerio y lo que hace es seguir al cuervo. Tira el traje, encuentra un par de botas entre la basura y empieza a adquirir ropa. Después va experimentando breves destellos de memoria, hasta que acaba convirtiéndose en El Cuervo. Al final de la película todavía lleva las mismas botas, y la gabardina que lleva más avanzada la acción se la quita a una de las personas que mata. Esa lenta acumulación de las vidas de otras personas que acaba dando como resultado la entidad viva en la que se convierte Eric Draven es una idea que me gusta mucho.»

Según Schow, el haber escogido a Brandon Lee como protagonista tuvo un profundo impacto sobre la producción. «Brandon barrió todas las ideas anteriores apenas hubo entrado en contacto con el proyecto, y se sumergió de una manera tan profunda y completa en el personaje que ahora resulta imposible pensar en El Cuervo sin pensar en Brandon.»

El productor Jeff Most está totalmente de acuerdo. «Por mucho que buscáramos, jamás hubiésemos podido encontrar un actor más encantador, bien informado e inteligente para interpretar el papel. Brandon era la persona más maravillosa que se pueda imaginar. Tenía un talento único... Lo que aportó al guión y su enfoque del personaje ejercieron una gran influencia sobre las últimas etapas del proceso de escritura del guión. Su presencia fue como una gran inyección de energía, y nos dejó totalmente asombrados con su comprensión de la historia y del personaje como actor metido en el papel. Brandon había nacido para ser Eric, y estoy total y absolutamente convencido de ello. Sus trabajos anteriores me hicieron estar seguro de que sabía interpretar y de que era capaz de hacerlo fantásticamente bien, especialmente con las capacidades atléticas que poseía y que eran una parte imprescindible del papel. Pero lo que más importa es que su talento de actor –su capacidad de interpretar a través del maquillaje y conseguir que el personaje fuera tangible, real y creíble–, era fenomenal. Cuando Eric empieza a repartir leña, nadie hubiese podido hacerlo mejor: resulta

creíble, real y asombrosamente emocionante, y en los momentos de ternura sientes la melancolía, la pasión y el anhelo. Ah, y cuando habla con alguien como Darla es realmente conmovedor... Las palabras no bastan para describirle.»

Most, quien empezó a trabajar en el proyecto con John Shirley como primer guionista, ha tomado parte en las varias transformaciones sufridas por *The Crow* a lo largo de una década de desarrollo.

«Fui a cada estudio, cada minigran estudio y a montones de productoras, y en todas partes me decían lo mismo: que el cómic era demasiado tenebroso, y que nunca llegaría a ser una película. Acabé logrando abrirme paso hasta Ed Pressman, que se mostró muy interesado en cuanto vio el cómic, y también estaba interesado en que John Shirley escribiera el guión. Ese fue el comienzo.

»Siempre me mostré inflexible en cuanto a la naturaleza del proyecto, porque veía a Eric como un héroe romántico, un héroe que fascinaría a los chicos y especialmente a los que viven en un ambiente urbano. Crecí en Manhattan y viví en el Lower East Side hasta que me matriculé en la Escuela de Cinematografía de la Universidad de Nueva York, y siempre me he sentido muy atraído por "el límite". Me parecía que esa clase de mundo atrae mucho a los críos porque ven una gran parte de lo que ha estado ocurriendo en los centros urbanos durante los últimos quince años. Tenía la impresión de que en realidad el Gotham de *Batman* no le dice nada a nadie porque es un mundo ficticio, algo inventado; y el ambiente de Detroit en *The Crow* era un lugar real –de pesadilla, cierto, pero real–, que no parecía estar presente en ninguna película... En las películas encuentras zonas pobres o ghettos, pero no ves el funcionamiento interno de ese mundo y el efecto que produce sobre las personas y la experiencia multicultural que eso significa.

»Es un cómic –sigue diciendo el productor–, pero ofrece una sensación de realismo realzado. Es una realidad presentada en los tonos del blanco y el negro, por lo que transmite toda la aspereza y la grisura de la vida. Los cómics generalmente son fantásticos tanto en su naturaleza como en los ambientes, pero aquí el único elemento fantástico es el mismo Eric, El Cuervo. Casi todo lo demás es un sitio que podría encontrarse en muchos callejones oscuros de muchas zonas urbanas que han entrado en un proceso de decadencia.

«Su violencia queda atemperada por un estilo poético y un cierto lirismo –explica Most–, porque era un humano que no era un guerrero, sino un artista.»

»Soy fan de los cómics, y debo decir que siempre me he sentido atraído hacia los cómics más oscuros y menos comerciales. Por ejemplo, crecí leyendo cosas como *The Freak Brothers* y *Young Lust* y algunos de los cómics más atrevidos y "guarros" de mi época. Durante mi juventud, lo que me entusiasmaba era Superman y los Cuatro Fantásticos, y también era fan de *Archie*; pero de adulto me convertí en un gran fan de Moebius. Lo primero que me atrajo de *The Crow* fue el talento artístico de James O'Barr. Me dejó asombrado, de veras... James captó mi atención con su potentísima imaginería que, básicamente, se despliega igual que un largometraje, con planos de inserto que dirigen la atención del ojo hacia la acción de la escena. Me sentí inmediatamente atraído por el cómic, y no tuve que imaginar por mí mismo el mundo en el que transcurría presentado mediante viñetas que surgían de la nada e iban siendo incrustadas: tenía una correlación directa, precisa y muy significativa con aquel lugar. Me recordó muchísimo a mis tiempos del Lower East Side, un mundo que tuve la gran suerte de habitar sin quedar atrapado en él. Me pareció que estaba ante una auténtica obra de arte que debería ser transportada a la pantalla.»

Most insiste en que El Cuervo es un héroe a pesar de la obsesión del protagonista. «Está atado por lo que puede hacer –explica–. Lo que quiero decir es que... Bueno, en cierto sentido se preocupa por la deuda pendiente y por enmendar lo que se le hizo a quienes fueron asesinados, y puede ser visto como un caballero de brillante armadura que se venga de quienes han escapado al castigo legal sea por la razón que sea. Tampoco cabe duda de que es alguien que lleva la justicia a un lugar en el que prevalece la ilegalidad, pero es mucho más que una mera película "de venganzas". Algunos ejecutivos se quejaban de que era una especie de *Death Wish (El justiciero de la ciudad)*, cuando da la casualidad de que la película trata el tema de la venganza y nada más. No es eso, es algo muy distinto...»

Según Most, el razonamiento oculto detrás de la aparición del héroe surgido de la tumba tiene bastante que ver con un nuevo mito inventado por el director y el guionista, un mito «enraizado en la novela gótica. Es el mito de que un hombre puede volver, de la misma manera que *Frankenstein* mostró cómo se construía a un hombre con fragmentos de cuerpos y se le devolvía a la vida. Esas personas son tan implacables que el hecho de que Eric vuelva es un resultado del azar, pero existe un poder del bien que quiere presenciar la derrota del mal, y por eso permite que Eric vuelva durante un corto período de tiempo para que pueda detener a quienes están haciendo el mal en esa parte del mundo. Es una auténtica historia del bien contra el mal, aunque como personaje El Cuervo está más definido y cuidado que la gran mayoría de héroes de las historias de acción. Su violencia está atemperada por un estilo poético y un cierto lirismo, porque era un humano que no era un guerrero: era un artista. Colocarle en ese mundo con los talentos que posee y esa capacidad de que nada le haga daño, hace que se convierta en un hombre que demuestra estar a la altura de las circunstancias y que obtiene cierto placer viendo la destrucción del mal. Pero también es un individuo que anhela la reunificación con su amada por encima de cualquier otra cosa, y que quiere pasar la otra vida en paz. Sí, en realidad es una historia que cuenta cómo el bien vence al mal...»

«Es un cómic –dice el productor Jeff Most–, pero con una sensación de realismo realzado.» Los villanos, como Top Dollar (Michael Wincott), ambién son más que reales.

Ilustración: Melvin Rubi/Fred Harper

UNOS CAMBIOS MUY EXTRAÑOS

El nuevo Dr. Extraño no es quien era... ni lo que había sido antes.

por HARLEY JEBENS

El Dr. Stephen Extraño siempre ha sido una rareza en el Universo Marvel. Mientras los otros superhéroes están muy ocupados intentando salvar el mundo o incluso el universo de la destrucción, Strange tiene una miríada de dimensiones –el multiverso–, de las que cuidar. Los otros superhéroes se exhiben a la luz del día con el sol arrancando destellos a sus trajes multicolores mientras van haciendo chistes sobre la última amenaza que ha surgido para darles trabajo, pero el Dr. Extraño mora en la oscuridad.

Extraño es una presencia incómoda y algo inquietante incluso en un Universo Marvel que se ha ido volviendo cada vez más oscuro durante los últimos años. Su comportamiento un tanto altivo, su tendencia a manipular a los demás, su soledad y hasta el mundo en el que vive sirven para distanciarle de la multitud, incluso cuando se trata de una multitud entre la que hay mutantes con superpoderes, dioses del trueno noruegos y hombres-araña irradiados que están casados con supermodelos. El Dr. Extraño resulta raro incluso cuando se le compara con tipos como ésos.

Y de repente las cosas se han vuelto mucho más extrañas para Stephen Extraño.

Quizá todo empezó cuando ayudó a crear a los Hijos de la Medianoche, los nueve místicos (Motorista Fantasma, Blaze, Morbius, los Cazadores de la Medianoche y los Redentores del Darkhold) encargados de proteger los muros dimensionales impidiendo que se abrieran brechas en ellos. Pero la situación se agravó muchísimo durante la reciente batalla entre el Dr. Extraño y Lilith y su horda de lilim, una batalla que acabó llevándole a destruir su propio Sanctum Sanctorum (número 60 USA). Salomé, una de las Criaturas Caídas, que había sido hechicera suprema mucho antes de que Stephen Strange o su mentor, el Anciano, reclamaran el título, volvió y le arrancó ese título al Dr. Extraño. Después el hechicero del bigote desapareció, y fue sustituido por una misteriosa figura enmascarada que se hace llamar a sí misma «Extraño».

El guionista David Quinn, conocido por su trabajo en *Faust*, es el encargado de ofrecer la crónica de la nueva dirección tomada por la existencia de la autoridad mística titular de la Marvel.

«Básicamente, lo que tenemos es una crisis de la personalidad del Doc –dice Quinn–. Si quiere desarrollarse y poder pasar al nivel siguiente, debe permitir que toda su vida se convierta en cenizas. Antes, todas esas preguntas estaban por responder y todo se halla sumido en el caos. ¿Realmente hemos visto cómo Stephen Extraño era destruido? En ese

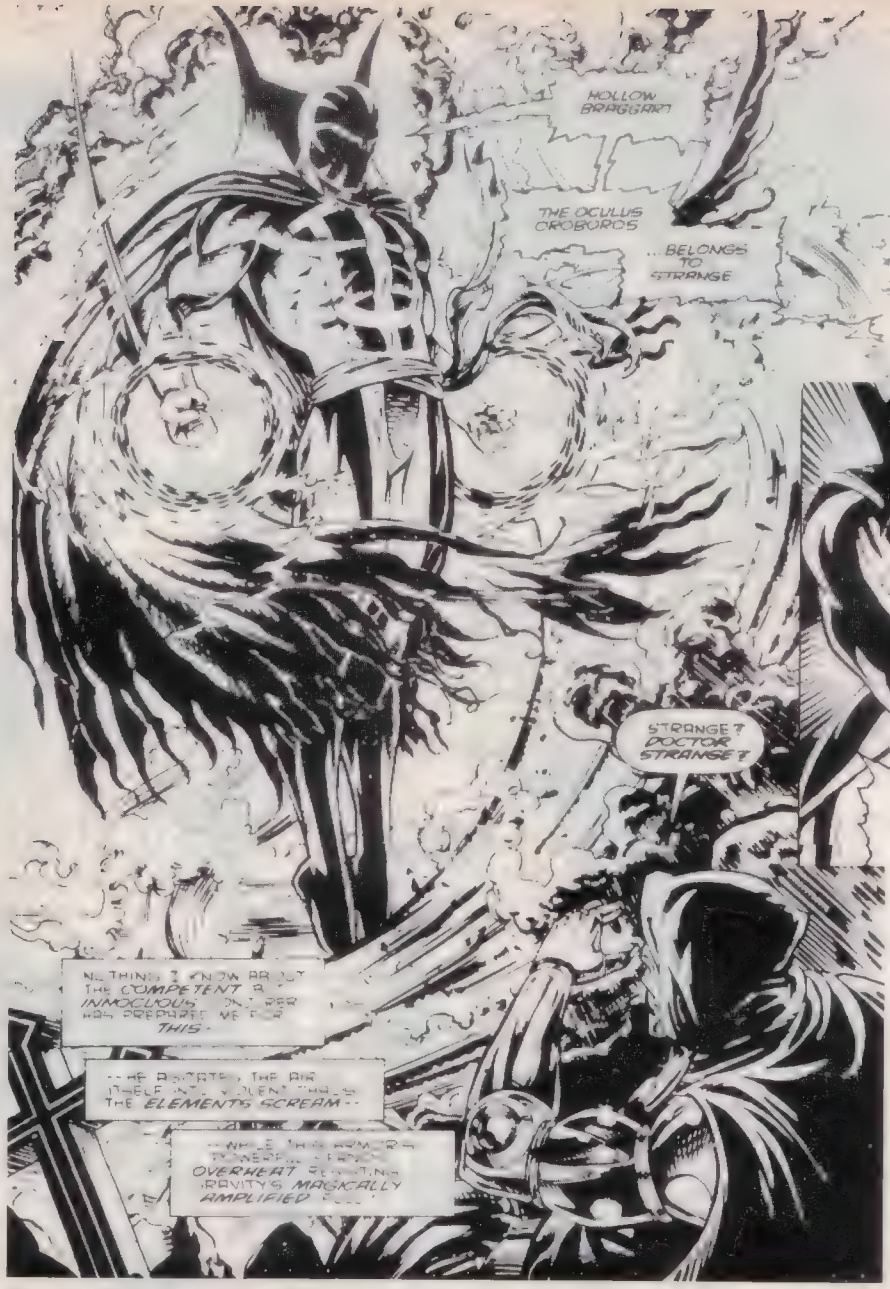

HOLLOW BRAGGART
THE OCULUS OROBOROS
...BELONGS TO STRANGE
STRANGE? DOCTOR STRANGE?
NOTHING I KNOW ABOUT THE COMPETENT A... INNOCUOUS ... PER WAS PREPARE ME FOR THIS.
--HE BOASTED, THE AIR ITSELF IN VIOLENT THRALL TO THE ELEMENTS SCREAM--
--WHILE THE HEAVENS POWERFUL... FIRE... OVERHEAT ... RAVITYS MAGICALLY AMPLIFIED ...

Ilustración: Melvin Rubí/Fred Harper

¿Quién o qué es Extraño? Ni tan siquiera el Dr. Muerte puede responder a esa pregunta...

caso, ¿por qué tenemos ahí a ese mago incontrolado que se hace llamar Extraño, y que va de un lado a otro del Universo Marvel utilizando la magia para vencer a quien se le ponga por delante? Michael Morbius empieza a buscar a su amigo y está convencido de que logra dar con él, y cuando por fin le encuentra, todas sus expectativas cambian de repente y se les da la vuelta. La confianza se ha esfumado, y nadie puede confiar en el Dr. Extraño, y éste ni tan siquiera ha podido confiar en sí mismo. Podría decirse que ha renunciado a todo, y ahora ha escogido seguir su propio camino. Ha quebrantado todas las reglas, y ya puede crear reglas nuevas.»

«La nueva línea argumental va a responder a todas las preguntas sobre las que me muestro tan poco explícito en esta entrevista –observa Quinn–. No estoy afirmando que vaya a responder a todas sus preguntas y puede que acaben teniendo alguna pregunta nueva, pero responderá a la primera de la serie: ¿qué le ha ocurrido al Dr. Extraño? También aclarará qué está haciendo, y dónde se encuentra el nuevo Sanctum. Hay más preguntas, claro... ¿Por qué ha construido un nuevo Sanctum, qué clase de poder está intentando acumular, quiénes son esos desconocidos y quién es

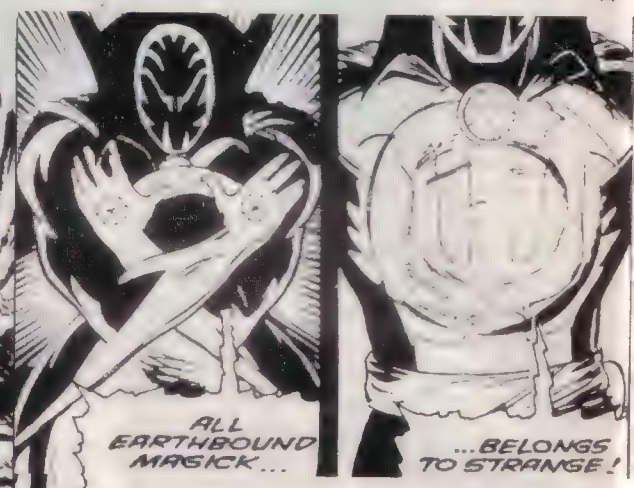


Ilustración: Melvin Rubí/Fred Harper

Extraño puede creer que toda la magia terrestre es suya, pero Quinn observa que Salomé es «una maga de los elementos, algo que nunca se le ha dado muy bien al Doc».

Extraño, el misterioso personaje enmascarado con poderes mágicos que parece incontrolable, y quién es el misterioso Dr. Stephen que va de un lado a otro acumulando un gran poder y muchas riquezas en la alta sociedad más elegante de Manhattan mientras siembra el caos en ella?

»Cuando escribo las historias, suelo verlas desde el punto de vista de la nueva hechicera suprema. Eso hace que resulte muy divertido escribirlas, ya que estoy escribiendo el título a través de la perspectiva de la villana. Es la gran antagonista de Stephen Extraño, y yo veo por sus ojos. Ella estará un paso por delante del lector a la hora de responder a todas esas preguntas sobre qué demonios le ha ocurrido al Dr. Extraño, y ése es mi plan.

En cuanto a Salomé, la nueva hechicera suprema, Quinn explica que «sólo con verla, ya se sabe que obtiene su poder de los elementos terrestres. Es una maga de los elementos, y da la casualidad de que manipular los elementos es algo que nunca se le ha dado muy bien al Doc, y es la única área de la magia que nunca se ha tomado la molestia de estudiar y dominar. Eso también forma parte de la crisis del Doc, y ahora se está preguntando por qué había dado por seguras tantas cosas. Se adiestró y asumió muchas responsabilidades... y se olvidó de

Ilustración: Mark Buckingham

Salomé se convierte en la nueva Hechicera Suprema. Tiene «algo de mala», y se enfrenta a su trabajo con una actitud bastante distinta.

Ilustración: Mark Buckingham

toda esa área de la magia elemental dejándola total y absolutamente por desarrollar.

»Salomé es una maga de los elementos dotada de un gran poder. Es la criatura más fuerte que existe en ese reino, y además actúa impulsada por emociones negativas: violencia, odio, racismo, desesperación, egoísmo, brutalidad... Vaya donde vaya, desprende esas ondulaciones emocionales que provocan el mismo tipo de reacción en otras personas. También está creando agentes muy poderosos para que trabajen en el mundo actuando a favor de su objetivo básico, que es sacar a la luz lo que hay de peor en la gente.

»Cuantas más emociones y sentimientos nocivos haya en el mundo, más poderosa se vuelve Salomé. Se convierte en una especie de Dr. Muerte... Ah, un aviso dirigido a otros guionistas de otros títulos, otros creadores y directores de publicaciones: quien quiera, puede utilizarla. Hemos hablado de ella a todo el mundo. Salomé acaba de unirse a la fiesta.

Pero como hechicera suprema, ¿no se supone que se le ha confiado la misión de proteger la Tierra y mantener en pie los muros dimensionales que separan esta dimensión de las del exterior, y que debe defender la Tierra de todas esas criaturas terribles que intentan llegar hasta ella abriéndose paso a través de los muros con garras y dientes?

«Ese es su papel ahora –explica el guionista–. Lo ha aceptado, y el Dr. Extraño dimitió. La única diferencia es que su idea de "proteger" las dimensiones es distinta a la de del Dr. Extraño: se podría decir que entre un concepto y otro hay tanta diferencia como entre las ideas de Bill Clinton y las del ayatolá Jomeini. Los dos mandan, ¿no?

»Vamos a ver muchos personajes nuevos –añade Quinn–. Son personajes del Universo Marvel, y también vamos a ver unos cuantos cambios bastante drásticos en la relación existente entre el Doc y algunas de las personas a las que conoce a fondo, como Morbius, Wong y Clea.

»Tenía muchas ganas de que hubiera alguna clase de reconciliación entre el Doc y Clea, pero cada vez que intentaba hacerlo nunca me parecía real. –Quinn explica que Clea se va a ver involucrada en otra relación–. Si crees que ya no puedes confiar en la personas a las que amas, entonces ocurren cosas muy interesantes. Aprendes mucho sobre ti mismo, y sobre lo que es en realidad la confianza. Doc y Clea se merecen tener una relación adulta, así que quizá pasen por un período de serias dificultades. Creo que no hay muchas relaciones de amor adultas en los cómics... Quizá se deba a que el medio es muy minimalista, o a que todos tememos perder a nuestros lectores si no hay grandes peleas muchas y cosas volando por los aires. Creo que los lectores son capaces de digerir un drama real.»

El guionista David Quinn promete responder la pregunta de qué le ha ocurrido al Dr. Extraño.

Con este nuevo y más tenebroso aspecto para el hechicero supremo, llega también otro cambio: ahora el Dr. Extraño es uno de los Hijos de la Medianoche, esos superhéroes que moran en los rincones más oscuros del Universo Marvel.

«En primer lugar, hemos decidido que no habrá otro crossover durante bastante tiempo –dice Quinn, lo cual debe ser un alivio para un guionista que asumió la misión de escribir las historias del título en pleno apogeo del megacrossover que abarcó a todos los títulos de los Hijos de la Medianoche durante el Asedio de la Oscuridad–. Eso es bueno porque significa que la interacción que crean los personajes tendrá que estar más impulsada por los personajes y menos por los acontecimientos. La relación existente entre el Dr. Extraño y el resto de Hijos de la Medianoche es una relación natural, y él no manda tanto como el Profesor X pero asume más o menos ese papel. Quizá lo haga de una manera muy indirecta o a veces incluso manipuladora, pero para ellos en realidad es justamente ese tipo de jefe.

»Sólo puedo hablar de cómo van a funcionar las historias en mi cómic, claro está, y en mi cómic los Hijos de la Medianoche odian la manera de hacer las cosas de Extraño y eso es algo que viene ocurriendo desde hace algún tiempo. Se sienten traicionados y vejados por ese mago aparentemente arrogante que los trata a todos como si fueran niños y que llega al extremo de llamarles niños. El Dr. Extraño está pasando por una época muy mala, y tiene muy poca paciencia con los motoristas alocados y con tendencia a apretar los dientes que actúan primero y piensan después... tipos como el Sam Buchanan de *Darkhold* cuya actitud es "apúntales con un arma siempre que tengas alguna duda". Trabajar con los Hijos de la Medianoche resulta muy divertido.

»El Dr. Extraño y los Hijos de la Medianoche han creado un grupo coherente, ya que en la serie americana *Midnight Sons Unlimited* dejaron clara de manera formal su existencia. No es como ser un Vengador, claro... Quiero decir que mi enfoque de estos héroes es que están en el Lado Oscuro. Son las únicas personas del lado oscuro capaces de aportarle un poco de luz. Todos son ángeles caídos, y todos tienen una faceta maligna. Todos tienen su propio lado de sombras, pero también poseen cierta cantidad de valor moral. No son los héroes de la luz diurna y nunca van a funcionar como un equipo, así que ya se pueden ir olvidando de eso ahora mismo; pero mantienen una relación y existe una cierta interacción entre ellos.

Ilustración: Jeff Johnson/Fred Harper

El rostro es familiar, ¿pero quién es este hombre conocido como el Dr. Stephen?

Todas las ilustraciones de *Dr. Strange*: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

Ilustración: Melvin Rubi/Fred Harper

Morbius busca al hombre a quien conoce como Stephen Extraño, y cree que ha sido encontrado. ¿O no lo ha sido?

«Siento mucha simpatía hacia alguien que se ha cargado con tantas responsabilidades como el Dr. Extraño», dice el guionista.

Wong ha vuelto, en un papel posiblemente familiar. De hecho, Clea también ha vuelto...

I

lustración: Mark BuckinghamA

»En la fase central de la historia, lo que ocurre es que los Hijos de la Medianoche que sobreviven al Asedio de la Oscuridad deciden que quieren la cabeza del Doc. Quieren que deje de hacer lo que está haciendo, sea lo que sea, y que se explique de una vez... El Dr Extraño aprende algo de esto, y ellos también. Tiene que luchar con su propia familia, y como resultado de ese conflicto surge un montón de desafíos a los que todos deben enfrentarse para poder pasar al nivel siguiente.»

Quinn observa que Pesadilla es un miembro de la galería de villanos del título hacia el que se siente particularmente atraído. «Pesadilla es un personaje soberbio. De hecho, me gustaría hacer toda una serie con él, y ya veremos si me lo permiten...

»El miedo es una parte muy profunda de nuestras vidas. Todos tenemos establecida una verdadera relación con el miedo, y Pesadilla es el señor del miedo, y en consecuencia todos tenemos una relación con Pesadilla. Creo que su reino es un lugar muy rico y abigarrado que permite contar muchas clases distintas de historias magníficas, y hay una historia que he querido escribir desde el primer día en que empecé a redactar sugerencias para el título en la Marvel intentando conseguir que me asignaran el puesto de guionista. Es como un sueño: quiero contar cómo Pesadilla empieza a pensar en renunciar a su trabajo... Estoy realmente enamorado de ese personaje.

»Cuando heredé a Victoria Montesi [uno de los personajes del título *Darkhold*], estaba embarazada del dios primigenio Chthon... Iba a tener un descendiente de Chthon, y eso me pareció muy interesante. "De acuerdo, puedo hacer algo bueno con eso", pensé, pero hasta el momento ha planteado más preguntas de las que respondió...

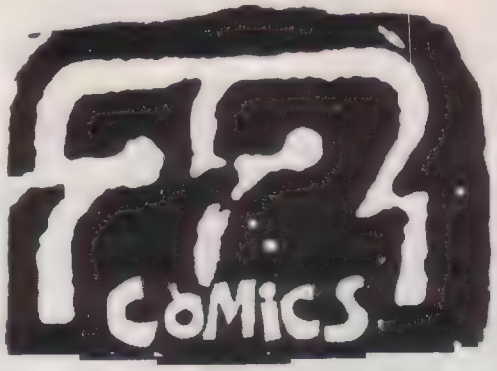
»Lo que creo puede resultar más interesante es tener los ojos abiertos y vigilar al resto de personajes del reparto de Chthon. Ese dios tiene una relación bastante antigua no sólo con los Redentores de Darkhold, sino con Modred. Modred puede actuar por su cuenta salvo si intervienen los deseos de Chthon, naturalmente, y entonces tiene que inclinarse ante la voluntad del dios. Va a causarle muchos problemas al Dr. Extraño en el futuro. Si el Dr. Extraño está intentando mantener a raya o controlar de alguna manera la experiencia de Victoria como madre, entonces tendrá un enemigo en Modred y Modred puede llegar a ser bastante poderoso. Puede cambiar de aliados más deprisa de lo que nosotros podemos parpadear, así que hay que mantenerle vigilado. Sí, creo que eso puede llegar a resultar muy interesante...»

COMICS REPORTER

A menos que se especifique lo contrario, todos los proyectos son en imagen real. Los precedidos por un recuadro son nuevos o han sido revisados con posterioridad a la última lista. No todos los proyectos relacionados llegarán a convertirse en realidad. Abreviaturas: C: creador; D: director; G: guión; P: productor; PE: productor ejecutivo; AN: animación; IR:imagen real; sin: sindicación; HB: Hanna-Barbera; Nel: Nelvana; WD: Disney; WB: Warner Bros.; PP: Paramount; U: Universal; Col: Columbia; Am: Amblin; DH: Dark Horse; L: Largo; QDE: Quincy Davis Entertainment.

The Airtight Garage (El garaje hermético). AN. PE: Kurosawa Ent. P: Philippe Rivier. D: Moebius, Katsuhiro Otomo. G: Randy Lofficier.
Aladdin. AN, serie.
Alfred E. Neuman. Película. P: Steven Haft, QDE.
Alias. Película. U. G: David S. Goyer. P: P. Lenkov, S. Daniel.
Annie. Película. Rastar.
Archie. Película. DIC.
The Badger. Película/TV. PP
Barbarella. IR, película. Nel.
Baby Huey. AN. Sin TV. Harvey a través de Claster TV. Para el otoño.
Batman III. Secuela. D: Joel Schumacher. G: Lee y Janet Batchler. Inicio del rodaje en septiembre.
Betty Boop. AN, película. G: Jerry Rees. PE: R. Fleischer y R. Zanuck.
Blade. Película.
Blankman. Película. Sony. Estreno en verano.
Blondie. Película. WB.
Broom Hilda. Película. P: Ernest Chambers.
Casper. Película. Am/U. D: Brad Siberling. G: Sherri Stoner, Deanna **Oliver.** W/C. Ricci.
Catwoman. Película. WB. G: Dan Waters.
Concrete. Película. DH. S: Larry Wilson, Paul Chadwick.
Crying Freeman. Película. D: C. Gans. P: Brian Yuzna.
Deadworld. Película. G: Mark Pavia (D), Jack O'Donell (P).
Dr. Strange. Película. Savoy.
Doom's IV. Película. P/G: Rob Liefeld. Am.
Double Dragon. Película.
Duckman. AN, serie. USA
Dudley Do-Right. Película. U.
Elektra Assassin. Película.
Los 4 Fantásticos. AN, serie. Genesis Ent.
Fat Albert. Película.
Faust. Película. D: Stuart Gordon. G: David Quinn.
Felix the Cat. AN. Película. Roman.
Flaming Carrot. Película.
El Motorista Fantasma. Película.
G.I. Joe. Película. P: Larry Kasanoff.
*** Flecha Verde.** Posibilidad de serie televisiva. CBS.
*** The Green Hornet.** Película. U. Director aún no decidido.
Hate. Película. G: Peter Bagge.
*** Incredible Hulk (El increíble Hulk).** Película. U. P: G.A. Hurd.
Inspector Gadget. Película. G: J. Loeb III, M. Weisman. U.
*** Iron Man (El hombre de hierro).** AN, serie. Genesis Ent. IM: Bob Hays.
*** Jonny Quest.** Nuevos proyectos de película de AN e IR independientes el uno del otro.
*** Judge Dredd (El juez Dredd).** Película. Sylvester Stallone. G: Bill Wisher. D: Danny Cannon. A rodar después de verano.
Kull. Película. U. G: C. Pogue.
Li'L Abner. Película. P: Ernest Chambers.
Lt. Blueberry (El teniente Blueberry). Película. P: Eclectic Films.
*** The Lion King.** AN, película. WD. [ver artículo]
*** The Mantis.** Serie televisiva. Fox. Otoño.
*** The Mask.** Película. New Line. G: Jim Carrey.
Mega Man. AN, serie. Ruby-Spears.
The Men in Black. Película. Col.
Mr. Magoo. Película. Am/WB.
Pagemaster. IR y AN, película. Fox/HB. D: Joe Johnston. Navidad de 1994.
Peanuts. Película. P/G: John Hughes. WB.
El Hombre Enmascarado. Película. PP. Serie de animación: *Phantom 2040*. Hearst Ent. Se empezará a emitir en otoño.
Plastic Man. Película. WB/Amblin. G: Larry Wilson. D: Bryan Spicer.
Pocahontas. AN, película.
Prince Valiant (El Príncipe Valiente). Película. G: M. Beckner, Roger Kumble y Marlene King. N. Constantin Film.
The Pulse. Película. QDE.
Reid Fleming. Película. WB.
Richie Rich. Película. P: J. Silver y J. Davis. D: Don Petrie. Con Macaulay Culkin.
The Saint. Película. PP.
Sandman. Película.
Sgt. Rock. Película. P: Joel Silver. G/D: John Milius. WB.
*** La Sombra.** Película. Con Alec Baldwin. [ver artículo]
Sheena. Serie televisiva. P: Paul Aratow. Col.
Sin City. G: Frank Miller.
Speed Racer. Película. D: Patrick Read Johnson. G: J.F. Lawton. WB.
*** Spider-Man.** AN, serie televisiva. Fox. Otoño: Spidey: C.D. Barnes. Película de imagen real. G: Jim Cameron (D), Neil Ruttenberg. Verano de 1995.
Spy vs. Spy. Película. P: Steven Tisch. QDE.
Stealth Force. Película. Kandoo.
*** Stretch Armstrong.** Película. D: Jay Dubin. G: Mike Werb y Michael Colleary.
*** Superman.** Serie televisiva. ABC. Renovada para el otoño.
*** Tank Girl.** Película. D: Rachel Talalay. G: Tedi Sarafian. Con Emily Lloyd. P: Trilogy Ent. UA. A rodar después del verano.
Terry & the Pirates (Terry y los piratas). Serie televisiva. 22 episodios. P: Ben Melniker, Michael Uslan, Robert Rehme y Mace Neufeld. RSC.
*** Time Cop.** Película. D: Peter Hyams. G: Mark Verheiden. DH/L.U. Con Jean-Claude Van Damme. Septiembre.
Trouble With Girls. Película. Fox. G: W. Jacobs y G. Jones.
V for Vendetta. Película: G: Hilary Henkin. D: Brett Leonard. P: Joel Silver.
*** Virus.** Película. G: Chuck Pfarrer. P: Gale Anne Hurd. U.
*** W.I.L.D. Cats.** AN, serie televisiva. CBS.
X Men. Película. Fox. P: Lauren Shuler-Donner. G: Andrew Kevin Walker.
*** Zen.** Película. Inicio del rodaje en diciembre.
Zorro. Película. D: Mikael Salomon. TriStar. AN, serie televisiva. Imagination F. Calico. Copyright de la lista 1994 Starlog Communications International, Ltd. Todos los derechos reservados.

ESCOLA JOSO COMIC
VIOLANT D'HONGRIA, 69 (BARCELONA) - TEL 490 21 20
ESCOLA PIA, 2 (SABADELL) TEL 727 81 22
PRESENTA:
ART GRÁFIC
UN CURSO PARA LA FORMACION DE PROFESIONALES DEL COMIC Y LA ILUSTRACION, EN UN PROGRAMA COMPLETO:
- COMIC- DIBUJOS ANIMADOS
- AEROGRAFIA
- DISEÑO GRAFICO
- INFORMATICA APLICADA
• 20 HORAS SEMANALES
• DIRIGIDO POR LOS MEJORES PROFESIONALES DE LA IMAGEN GRAFICA: FERRY, BEROY, RATERA, IRON, SEMPERE, LOSILLA, ENTRE OTROS.
• FECHA DE INICIO: 3 DE OCTUBRE
• TODOS LOS LUNES Y MARTES DE SEPTIEMBRE PRUEBAS DE INGRESO.



Hortes, 11 (devant llibrería 22) 17001 GIRONA
LA LLIBRERÍA DE CÒMICS A GIRONA
• CÒMICS
• JOCS I LLIBRES DE ROL
• VIDEOS
• ...

LIBRERIA

LIBRERIA
TAJ MAHAL
COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS
JUEGOS DE ROL • CAMISETAS
Juan Pablo Bonet, 20 - Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA (ESPAÑA)

LA LEYENDA DE HELLBOY

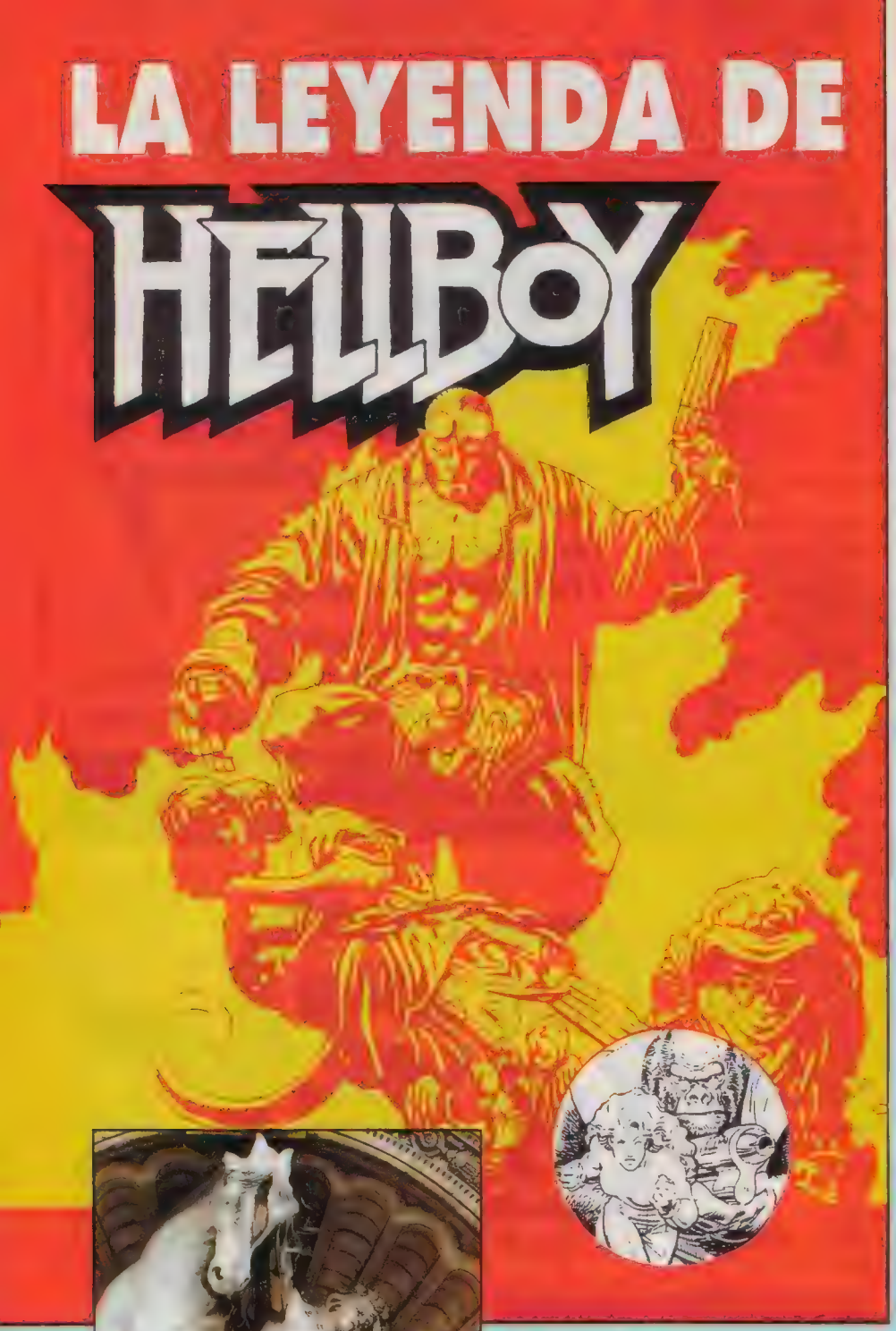


Foto: Cortesía de Mike Mignola

«¿Quién demonios es ese tipo?», es la reacción que el muy humilde dibujante Mike Mignola dice esperar después de haber iniciado su relación con otros grandes de Legend como John Byrne y Frank Miller.

Mike Mignola apuesta por los monstruos para su primera creación en solitario.

por DARCY SULLIVAN

Es la hora de las brujas en la ciudad de Nueva York, y Mike Mignola envuelve en capas de tinta a los demonios, monstruos y demás pesadillas que acechan en su mesa de dibujo. La página se va oscureciendo gradualmente, como si estuviera acogiendo a una congregación de sombras. *Hellboy* está cobrando forma, pero aunque Mignola está muy contento y excitado, hay una pregunta que le inquieta: ¿habrá alguien que compre esto?

Probablemente todo profesional del cómic que da inicia una nueva aventura, se pregunta lo mismo. Pero a diferencia de algunos, Mignola –miembro fundador del sello Legend de Dark Horse, donde todos los títulos son propiedad de sus creadores–, no ha intentado cubrirse las espaldas.

«No me dije: "Esto es lo que quieren los fans, y se lo voy a dar." –explica–. No he pretendido hacer mi versión de Lobezno o el Punisher, *Hellboy* es un cómic francamente único y original.»

A veces eso puede ser un peligro, y es algo que ya ha ocurrido en la carrera de Mignola, quien se ganó la fama con éxitos de ventas como *Odisea Cósmica, Gotham: Luz de gas* y *Lobezno: Aventura en la jungla*, y la consumió en obras «únicas y originales» como *Fafhrd y el Ratonero Gris* o *Ironwolf*, dos labores de amor que no lograron atraer la atención de los compradores.

Después de una década de saltar de un proyecto a otro, Mignola está preparado para la tranquilidad tanto en su vida como en su trabajo. Su esposa espera una niña que nacerá este mes, y a Mignola le gustaría dedicar unos cuantos esfuerzos a largo plazo a *Hellboy* y lo hará... siempre que los fans del cómic sigan estando interesados en los Monstruos al viejo estilo.

Porque eso es lo que mejor define a este nuevo lanzamiento de Legend. Como observa Mignola, «aunque esté dibujando un número con pocos monstruos, siempre me queda un mínimo de uno, porque aquí el protagonista es un monstruo».

«Es un tipo enorme, aparatoso, terrible, torpe y algo monstruoso inspirado en el estilo de Jack Kirby.» Mignola está amontonando los adjetivos sobre Hellboy, cuyos cuernos, cola, pezuñas y piel rojiza indican con toda claridad de dónde ha sacado su nombre [«Chico del infierno»]. Vagamente relacionado con ciertas actividades nazis al final de la Segunda Guerra Mundial, Hellboy apareció siendo un niño en la Inglaterra de la posguerra, fue educado por los ingleses y los estadounidenses y ha llegado a aceptar el sitio que ocupa en nuestra sociedad. Como explica Mignola, llegó al extremo de cortarse los cuernos para «poder llevar sombreros si le apetecía».

Pero no hay que juzgar a este Leviatán por su ceño fruncido, desde luego... «No es uno de esos personajes malignos y amargados –dice Mignola–. Es un tipo realmente encantador... Se parece un poco a Concrete [una creación de Paul Chadwick, que también forma parte de Legend], suponiendo que Concrete se metiera en más peleas.»

Esas peleas vienen incluidas con la jornada laboral cuando eres «el investigador de lo paranormal más grande del mundo». Mignola dice que eso no es exactamente lo mismo que ser un cazador de monstruos, rechazando las comparaciones con Mr. Monster de Michael T.

Gilbert.

«*Hellboy* es un poco más... cerebral –dice Mignola, aunque matiza lo dicho al instante–. Hablar de monstruos al estilo de Kirby y añadir luego lo de "cerebral" suena un poquito raro, claro; pero no es un tipo que eche abajo la puerta a patadas y empiece a disparar en todas direcciones mientras grita "¡Odio a los monstruos!". Cuando dibuje vampiros, no será para averiguar cuál es el tamaño máximo de estaca con la que puedo atravesarlos.»

Mignola explica que intentará obtener un ambiente fantasmagórico a partir de los mitos y las leyendas, «como las historias populares inglesas sobre dragones, serpientes de mar y viejas caníbales que viven en los robles». Aún así, por mucho que se examine el folklore anglosajón no se encontrará ni una sola mención a los bichos de la historia de presentación de *Hellboy*: las *ranas vampiro*.

«Sí, todo el mundo reacciona igual –dice Mignola, y suspira–. Tendría que haberme inventado un villano algo más ominoso para empezar, ¿no? Bueno, lo que ocurre es que son unas criaturas muy parecidas a ranas que le chupan la vida a la gente. No es tan ridículo como suena... no es como *Howard the Duck*, donde había una vaca vampiro.»

Mignola ha creado un concepto que afirma puede ser paseado desde los mausoleos mohosos hasta los pueblos fantasma del Viejo Oeste con algún que otro asomarse por una ventana dimensional. Las dimensiones múltiples también juegan un papel en las historias de complemento incluidas en cada número, que corren a cargo de Art Adams y que están protagonizadas por Hombre Mono y O'Brien, quienes probablemente se encontrarán con Hellboy antes de que transcurra mucho tiempo.

Mignola dice que tiene algo así como quince años de argumentos dentro de la cabeza, pero que al no tener experiencia como guionista prefirió contratar a un profesional. El trabajo fue adjudicado a John Byrne, el colaborador de

Mignola distancia a Hellboy de superhéroes como Lobezno y el Punisher, pero esta portada de X-Men sigue siendo una de sus favoritas.

Todos los personajes de *Hellboy*: Marca registrada y Copyright 1993 Mike Mignola

NO. I SHED MYSELF ENOUGH IN THE LAST... HOW LONG HAS IT BEEN?
TEN MONTHS YOU SAID? TEN MONTHS OF MY LIFE I JUST...
...SIR...?
...SIR... YOU'VE GOT ...FROGS...

Todas las ilustraciones: Mike Mignola

«Es un tipo enorme, [illegible] monstruoso inspirado en el estilo de Jack Kirby», dice Mignola de Hellboy.

Mignola en cómics como la serie DC *Mundo de Krypton*. «Byrne es un genio escribiendo cómics sólidos y buenos –dice Mignola–. Me temo que si hubiera escrito *Hellboy* por mi cuenta, me habría salido algo rarísimo y sin el más mínimo sentido...»

Byrne es algo más que el suministrador de palabras de *Hellboy*. También es uno de los dos jefazos de Legend, con el otro puesto ocupado por Frank Miller. Los dos guionistas/dibujantes crearon el nuevo sello editorial a partir de un grupo de creadores que querían conservar el control de sus cómics. La idea había estado flotando en las cabezas de los Legendarios desde 1992, cuando el grupo se llamaba Dinosaurio e incluía a Walt Simonson y Chris Claremont.

Mignola se encargó de diseñar el logotipo

Todos los personajes e ilustraciones de Batman, Clayface y relacionados: Marca registrada y Copyright 1990, 1994 DC Comics Inc.

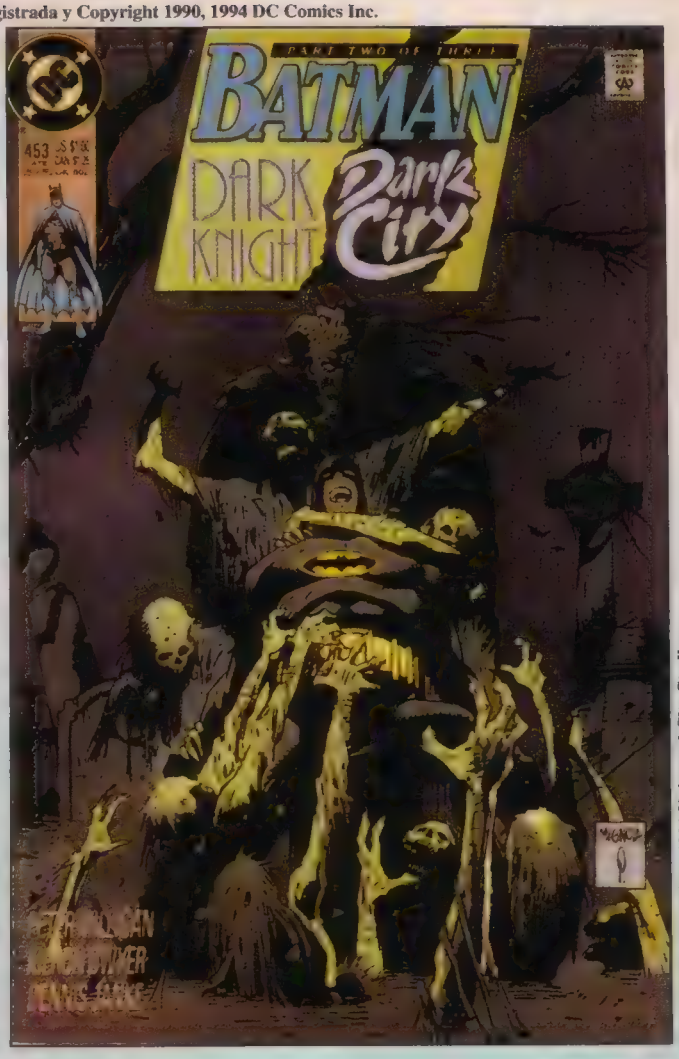


Ilustración: Copyright 1991 Universal City Studios

Mignola vuelve a ilustrar clásicos del cine de terror en los cromos *La novia de Frankenstein* para la colección de Monstruos Universal de Topps.

«Quería hacerme una reputación como dibujante mediante trabajos con atmósfera», dice Mignola, cuyo estilo osado y tenebroso le ha convertido en un ilustrador de portadas muy solicitado.

de Legend, una cabeza de la isla de Pascua, partiendo de una sugerencia de Byrne. «Cuando lo ves, sabes que puedes esperar calidad –dice Mignola–. La diferencia básica entre nosotros e Image es que vas a obtener un cómic de John Byrne o de Frank Miller. No vamos a tener a un montón de tipos como nosotros haciendo cómics...

»Aparte de eso, todos estamos interesados en contar historias. Si quieres cómics sin historias que sólo ofrezcan pin-ups y escenas de combate, entonces Legend no es para ti.»

El único inconveniente de llamarse Legend es que invita a los fans a creer que los creadores se consideran leyendas. Mignola, desde luego, se sentiría muy ridículo autocalificándose de «leyenda» y bromea diciendo que cuando la gente repase el listado de miembros –Miller, Byrne, Adams, Chadwick, Dave Gibbons, Geof Darrow–, «y llegue a Mignola, o preguntarán que quién demonios es o se preguntarán qué demonios está haciendo al lado de esos tipos».

Esta clase de chistes autodespectivos surgen con gran facilidad de la boca de Mignola, quien afirma que la técnica de inundar las figuras de negro por la que se le identifica ahora surgió como una manera de «tapar las cosas que no sabía dibujar».

De hecho, su estilo se desarrolló después de que el dibujante Rick Bryant aconsejase al joven Mignola en una convención de cómics de finales de la década de los años 70 que debería aprender a «puntuar con negros», lo cual quería decir colocar zonas de negro en una composición para proporcionarle peso y profundidad. Mignola, un ardiente fan de Frank Frazetta, volvió a la obra de su héroe para aprender de un maestro. «Me fijé mucho en qué partes de los personajes dibujaba y cuáles no –explica–, y me di cuenta de la efectivo que resulta el no ver la totalidad de una figura.»

Muy pocos dibujantes utilizan el negro con tanto entusiasmo como Mignola. De hecho, lo que hace más bien podría describirse como «puntuar con blancos».

«Cuando trabajo, pienso en todo como negro –dice–. Suelo dibujar una figura empezando como silueta, y luego voy poniendo lo que necesitamos ver. Un personaje como Batman funciona estupendamente en silueta: lo único que necesitas ver son las orejas y la capa, y quizá los guantes. Cuanto menos veas, mejor...»

Mignola pone el énfasis en la forma y el diseño global, y evita el amontonamiento de pequeñas líneas super retocadas que casi han llegado a ser la definición del cómic «artístico» para los fans. Su obra tiene sus imitadores, y uno de ellos es Tom Grindberg, quien actualmente trabaja para Marvel. «Se pasó años enteros copiando a Neal Adams, y después empezó a copiarme –dice Mignola–. Al principio era horrible, pero ahora ha llegado a un punto en el que me gusta lo que hace.»

«Seeds of Destruction», la primera historia de *Hellboy* enfrenta al «investigador de lo paranormal más grande del mundo» con la amenaza de... las ranas vampiro.

Dejando aparte lo halagador que puede resultar el que te copien, Mignola sabe que la situación de auténtica superestrella sigue estando a varios porrillones de garabatitos de distancia. «Hubo un momento en el que Joe Quesada estaba terriblemente influido por mí –cuenta Mignola–. Bueno, Joe vino a verme un día para enseñarme algunas cosas de la Patrulla-X que acababa de hacer. Era un trabajo magnífico, pero había pequeñas líneas por todas partes... "Esas líneas no sirven para nada, no son más que un pegote –le dije–. ¿Por qué no las suprimes?" "¡No! –replicó él–. ¡Estoy haciendo el Mike Mignola comercial!"»

Que Mignola y su estilo contracorriente estén tan solicitados se puede considerar como un auténtico testamento a su talento. Mignola se ha convertido en el dibujante de portadas *par excellence*, y sus arriesgados trabajos sirven de entrada a docenas de cómics de otros dibujantes.

Como era de esperar, Mignola no da mucha importancia a sus portadas, y dice que tiene tantos encargos porque solía rondar por los despachos de Marvel y la DC y era capaz de terminar una portada en un día o dos. Así es como entró en el mundo del cómic en calidad de entintador *circa* 1983: Mignola dice que no lo consiguió porque fuese bueno, sino porque estaba en el lugar adecuado.

«Era horroroso –insiste–. Mi primer encargo fue entintar cinco páginas del número 116 de *The Defenders*: las vi hace poco, y eran todavía peores de lo que recordaba. Destrocé los dibujos de Don Perlin... Fue una auténtica carnicería.»

Los encargos de entintador empezaron a escasear cuando Mignola se fue al oeste después de algo más de un año trabajando con las páginas de otros. «Estoy seguro de que alguien de la Marvel dijo: "¡Este tipo es malísimo! ¿Por qué estamos enviando páginas a California para que las entinten cuando en nuestro vestíbulo tenemos a un montón de tipos esperando que son capaces de hacerlo mucho mejor?"»

Pero en Marvel había por lo menos una persona que creía en él: el director de publicaciones Al Milgrom acabó logrando convencerle de que presentara una historia de Namor dibujada a lápiz para probar suerte, y la historia se publicó en el número 16 de *Marvel Fanfare*. Los años siguientes trajeron más trabajos para la Marvel: un par de números de *La Visón y la Bruja Escarlata* («Sencillamente horrendos»), *Rocket Raccoon* (un título humorístico de animales), y varios números de *Hulk* y *Alpha Flight*.

En 1987 Mignola tuvo su primer contacto con DC cuando se le encargó que dibujara la miniserie *Phantom Stranger*, y después llegó su gran ocasión: una enorme fiesta de superhéroes con todas las estrellas DC titulada *Cosmic Odissey* y con un guión de Jim Starlin. «El 99 por cien de lo que hice allí no me gusta mucho –dice Mignola–, pero fue donde empecé a dibujar con mi estilo actual.»

El resultado fue que le ofrecieron un montón de cómics de superhéroes... para gran desconsuelo de Mignola. «No quería ser conocido como un dibujante de superhéroes –recuerda–. Quería hacerme una reputación como dibujante mediante trabajos con atmósfera, pero la verdad es que aún no había hecho nada de ese estilo.»

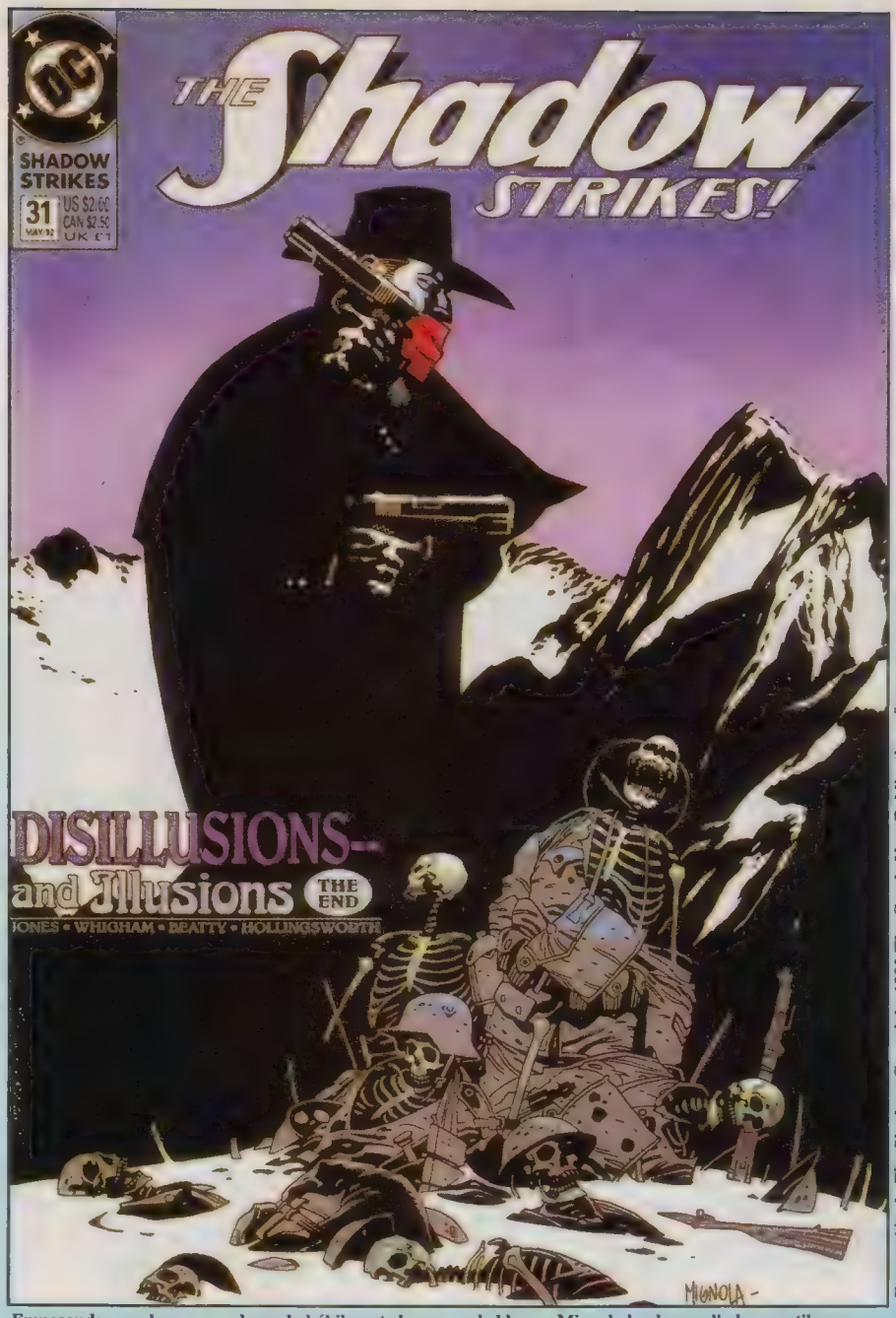


Ilustración de *The Shadow*: Copyright 1992 The Conde Nast Publications, Inc.

Empezando con el negro y colocando hábilmente las zonas de blanco, Mignola ha desarrollado un estilo que es totalmente opuesto al de la gran mayoría de dibujantes.

En consecuencia, el año 1989 Mignola se enfrentó a *Gotham Luz de Gas*, el primer Batman de la línea «Otros Mundos», habiendo tomado la firme decisión de convertirlo en un escaparate de lo gótico. «Sabía que *Gotham by Gaslight* me daría muchos dolores de cabeza, porque tendría que investigar el período y el vestuario, averiguar qué aspecto tendría una ciudad como el Gotham antiguo... No sé inventarme las cosas –dice Mignola–. Pero al menos conseguí que la gente dijera: "Oh, mira, es ese tipo que dibuja nieblas y a Jack el Destripador..."»

Después de los éxitos comerciales obtenidos con *Gotham*, una novela gráfica del Dr. Muerte y el Dr. Extraño y *Wolverine: Aventura en la Jungla*, llegaron las desilusiones. Mignola invirtió una considerable cantidad de atención en dos de sus proyectos favoritos, la serie Epic *Fafhrd y el Ratonero Gris*, publicada entre 1990 y 1991, y una novela gráfica de DC titulada *Ironwolf* que apareció en 1992. Las dos eran historias de fantasía, duelos a espada y aventuras escritas por Howard Chaykin que no consiguieron encontrar su público.

«Todo el mundo empezaba a decir que debía haberme muerto, porque llevaba mucho tiempo sin publicar nada –explica el dibujante–. No, en realidad estaba ocupadísimo produciendo trescientas páginas de material que la inmensa mayoría de la gente nunca llegó a ver...

»Una de las cosas que más me disgustaron es que Marvel nunca reeditara *Fafhrd and the*

Ilustración de *Dracula*: Copyright 1992 Columbia Pictures Industries Inc./Cortesía de Topps

El trabajo hecho por Mignola para Topps adaptando al cómic *Drácula* hizo que Francis Ford Coppola le encargara un *storyboard* para la primera secuencia de la película..

HOURS LATER, IN A NEARBY ART MUSEUM...
HELP! A LION IS HERE!
RUN FROM THE LION!.
HEH, HEH, I'M NOT REALLY A LION! I'M CLAY-FACE!
NOW THAT THEY'RE GONE, I'LL SWIPE SOME FINE ART. YEAH!
THE SHOUTS OF FLEEING ART PATRONS BRING BATMAN AND ROBIN!
SHHH, ROBIN. WE'VE GOT TO TRY TRAPPING HIM. HE'S NEAR THAT CLOSET DOOR.
GOT YOU.
HMMM. HERE'S A NICE ONE.
WALTER KEANE, I THINK.
5

Dibujos a lápiz: Cortesía de Mike Mignola

Su reputación como experto en Batman no logró impedir que la historia humorística sobre el origen de Clayface que Mignola y Steve Purcell crearon para *Secret Origins* fuera rechazada.

Grey Mouser en formato libro. Hicimos un trabajo magnífico... Podrían haberse arriesgado diciéndose que era un producto destinado al público de las librerías, pero Marvel nunca quiere tener nada que ver con cualquier cosa que no sea grandes tiradas.»

Ironwolf, en cambio, quizá se vio condenado a la oscuridad precisamente porque era caro y no dispuso de la oleada de publicidad necesaria para que los fans se rascaran el bolsillo. «Me sorprendió mucho que la DC lanzara al mercado un libro en tapa dura, y que luego hiciera todo lo posible para mantener en secreto que lo había editado», dice Mignola.

«Dediqué un mes entero a diseñar vestuario, naves espaciales, planetas, insignias, arquitectura... Diseñé toneladas de cosas que luego nunca llegaron a aparecer en el libro. Chaykin dijo que parecía como si estuviera haciendo una película, así de grande fue la cantidad de trabajo de preproducción que llegué a realizar...»

Mignola no tuvo ningún problema para volver a los trabajos más comerciales. En 1993 dibujó y proporcionó el argumento del número 54 de *Legends of the Dark Knight*, un cómic con fuerte sabor lovecraftiano que considera «el único trabajo del que sigo estando satisfecho». También trabajó sobre un guión de Dave Gibbons en *ALIENS: Salvación*, y mientras lo hacía no dejó de pensar ni un solo instante en todos los detalles gibbonescos que no estaba incluyendo: «Dave habría dibujado hasta el último botón, pero ése no es mi estilo. Yo necesito dejarlo todo negro.»

Resulta fácil pensar que Mignola debería dejar de ser tan duro consigo mismo, tomarse las cosas con más calma y no preocuparse tanto por la comercialidad de *Hellboy*; pero su carrera también ha tenido sus desilusiones, la clase de momentos en que el nombre de Mignola no tuvo su habitual poder legendario. *Ironwolf* y *Fafhrd* son dos ejemplos.

Otro de ellos gira alrededor de su historia perdida de Batman. Recuerden que estamos hablando del tipo que firmó *Gotham by Gaslight*, el dibujante al que se encargan portadas de títulos tan importantes como *Batman & Judge Dredd: Vendetta en Gotham* y que Mignola incluso ayudó a diseñar al Acertijo y al Sr. Hielo para la serie de dibujos animados sobre Batman de la Fox. «No paraban de pedirme que les entregara unos cuantos malos porque necesitaban a todo el mundo», cuenta Mignola.

Pero su batreputación no le ayudó a la hora de salvar el origen de Clayface del cajón «muchas gracias, pero no, gracias» de DC. La razón por la que probablemente nunca leerán esa historia es –¡oh, sagrados problemas de imagen!–, que no se tomaba lo suficientemente en serio a Batman.

Al parecer Mignola estaba vagando por los despachos de la DC, y de repente fue tentado por el director de publicaciones de *Secret Origins* con la oferta de que hiciera una historia de orígenes. Entonces fue cuando descubrió el antiguo origen de Clayface en el número 40 de *Detective Comics*. «Me dije que resultaba tan estúpido y tan hilarante que lo haría encantado,

Mignola tenía preparados varios proyectos sobre los X-Men que fueron abandonados después de su ruptura con Marvel.

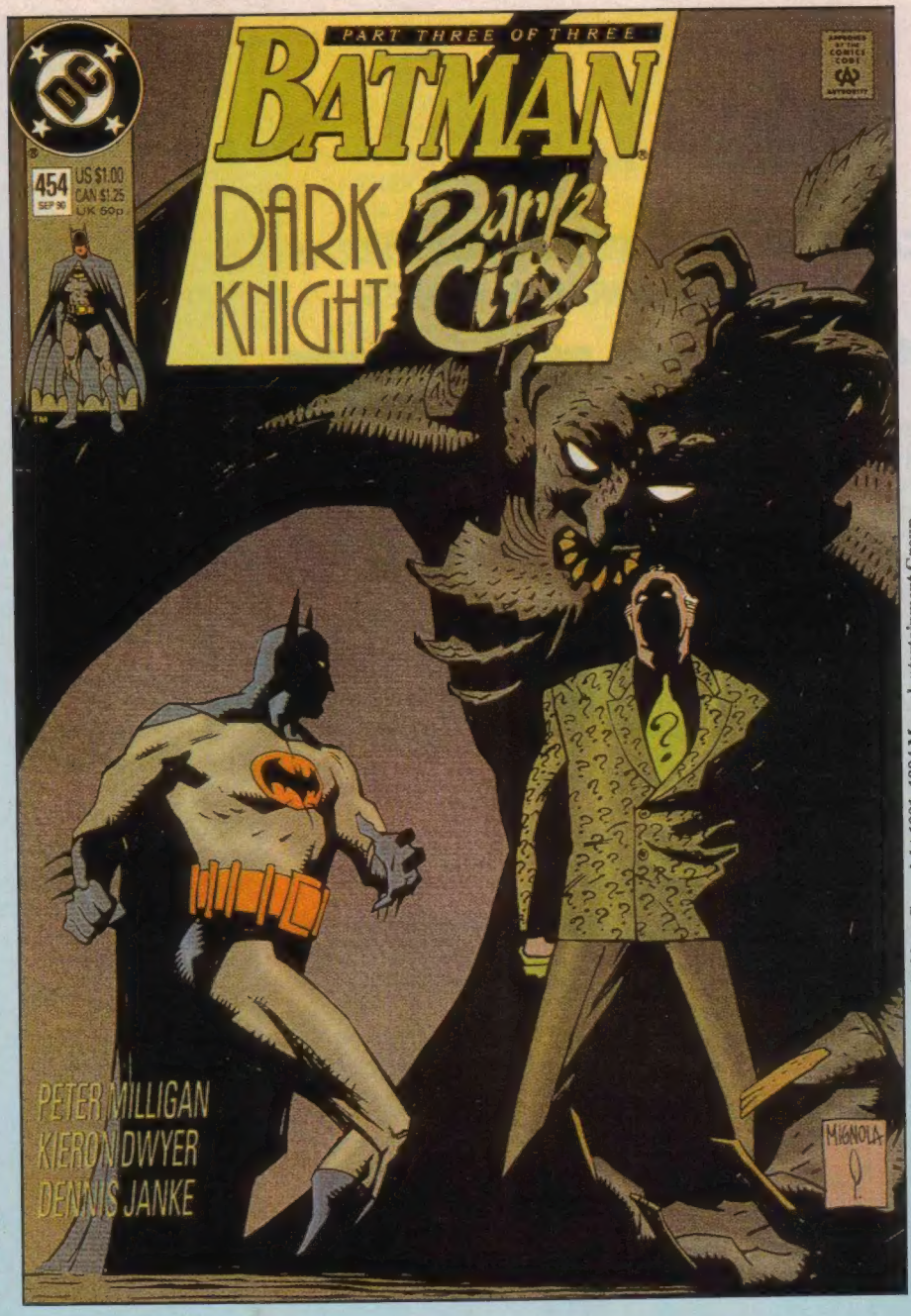
siempre que pudiera hacerlo de la misma manera.»

Mignola colaboró con su amigo Steve Purcell, el creador de *Sam & Max*. Ahí va una muestra de los diálogos, tomada del momento en el que Cara de Barro hace la primera prueba de sus poderes: «¡Caray! Puedo convertirme en elefante y luego en lancha motora, ¡y ahora soy una columna vertebral gigante, temblorosa y capaz de moverse por sí sola! ¿Qué podría resultar más horrible?»

«Nos soltamos el pelo –dice Purcell–. Parecía que a DC no le importaba que la cosa fuera en serio o no...»

Oooops. Mignola cuenta que el director de publicaciones no había obtenido la luz verde preliminar de Denny O'Neil, el director general de todos los títulos batmanianos, quien por aquel entonces estaba promocionando la versión más tenebrosa del héroe. «Bueno –explica Purcell–, parece ser que cuando la historia llegó a la DC todos los directores de publicaciones se troncharon de risa... menos O'Neil.» (Lo realmente curioso es que el número 44 de *Secret Origins* ofreció una versión bastante loca pero mucho menos divertida del origen de Clayface a cargo de un equipo creativo distinto.)

Además, probablemente tampoco se verán nunca todos estos cómics Marvel: la historia Wolverine/Cable/Cuatro Fantásticos de Mignola con guión de Larry Hama, y el título Wolverine/Cable concebido y entintado por Mignola y dibujado por Art Adams. Pero que los fans de los X-Men no se pongan nerviosos, ya que esos títulos ni tan siquiera existen... Fueron las bajas de la ruptura entre Mignola y Marvel, la cual fue provocada nada menos que por una portada... y para ser más concretos, por la portada del número 8 de *X-Force*, un «fill-in» dibujado por Mignola con dos páginas de



Más conocido por sus trabajos con los superhéroes, Mignola lamenta la falta de atención obtenida por dos de sus obras favoritas, *Ironwolf* y *Fafhrd y el Ratonero Gris*.

Todos los personajes e ilustraciones de *X-Men*: Copyright 1991, 1994 Marvel ntertainment Group

enlace de Rob Liefeld.

Liefeld acababa de saltar al primer puesto de la lista negra de Marvel por haber anunciado que se iba para crear Image. Mignola dice que obtuvo luz verde del director de publicaciones para la portada, pero que no consiguió fijar un plazo de entrega. Descubrió el porqué cuando entró en los despachos de la Marvel y vio la portada de Liefeld lista para la impresión.

Mignola afirma que el problema no era la portada, sino la manera en que el director de publicaciones manejó todo el asunto. «"Tengo dos proyectos sobre los X-Men a punto de ponerse en marcha, ¿y ni tan siquiera podéis ser sinceros conmigo acerca de una portada?" –les dije–. Rob se ha ido y no va a volver nunca, ¿y tenéis que mentirme para besarle el culo a Rob?" Eso me demostró el valor que yo tenía para la Marvel...»

Si *Hellboy* funciona, los problemas con los directores de publicaciones pasarán a ser algo del pasado; pero Mignola aún no ha decidido quemar los puentes. Hace poco terminó una serie de cromos sobre *Bride of Frankenstein (La novia de Frankenstein)* para la colección Monstruos de la Universal (que distribuye la compañía Topps), y está trabajando en las portadas de los anuales de Superman este año. Ah, y además tiene preparado un plan «esperar-y-ver» para Hellboy: una miniserie de cuatro números, una pausa para evaluar los resultados, una miniserie *Monkeyman and O'Brien* con complementos de Hellboy, y luego...

¿Y luego? La reacción de los lectores determinará si Mignola vuelve a DC con un Plan B de alto secreto o sigue dando rienda suelta a los monstruos. «En lo que respecta a las ventas, deseo con todas mis fuerzas que *Hellboy* no se convierta en un *Ironwolf II* –dice Mike Mignola–. Quiero hacer una serie regular.»

CORREO DE LOS COMICS

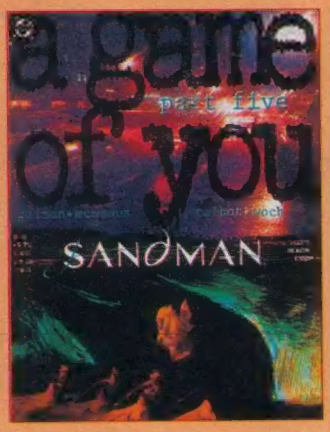
Lamentablemente la tirada de libros de comics no puede ser tan numerosa como editores y aficionados desearíamos. Esto provoca que las cortas ediciones no alcancen la difusión necesaria. Para que el buen aficionado no se quede sin la obra de su autor favorito, le sugerimos utilizar nuestro servicio de venta por correo.

CATALOGO/ SELECCION DE OBRAS DE LOS MEJORES AUTORES

Ediciones ZINCO
SERIE PRESTIGE

☐ BATMAN, CIRCULO MORTAL	750
☐ BATMAN: BROMA ASESINA	
☐ BATMAN & JUDGE DREDD	750
☐ BATMAN, PREDATOR. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN VUELVE	700
☐ MUNDO SIN FIN. Núm. 1 al 6	290
☐ ADAM STRANGE. Núm. 1 al 3	500
☐ BLACKHAWK. Núm. 1 al 3	475
☐ COSMIC ODYSSEY. Núm. 1 al 4	500
☐ DEADMAN. Núm. 1 y 2	500
☐ KID ETERNITY. Núm. 1 al 3	525
☐ OMAC. Núm. 1 al 4	450
☐ GILGAMESH. Núm. 1 al 4	500
☐ GREEN ARROW. Núm. 1 al 3	475
☐ HAWKWORLD. Núm. 1 al 3	500
☐ ORQUIDEA NEGRA. Núm. 1 al 3	500
☐ RONIN. Número 1 al 6	375
☐ TWILIGHT. Número 1 al 4	525
☐ EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS. Número 1 al 3	525
☐ JUDGE DREDD'S. Núm. 1 al 4	500
☐ JUSTICE INC. Núm. 1 y 2	500
☐ LEX LUTHOR	500
☐ LIBROS DE MAGIA. Núm. 1 al 4	525
☐ DOM PATROL. 1 y 2	525
☐ TERROR SAGRADO	525
☐ HELLBLAZER	525
☐ SUPERMAN, POR LA TIERRA	525
☐ SUPERMAN, LOS LADRONES DE LA TIERRA	400
☐ LOS MEJORES DEL MUNDO. Núm. 1 al 3	500
☐ HISTORIA DEL UNIVERSO DC. Núm. 1 y 2	475

☐ ESTUCHE CULT OBRA COMPLETA	1.975
☐ CATWOMAN	525
☐ LOBO PARAMILITARY	525



Señale con una cruz los títulos que desee recibir. Sume usted mismo. Añada gastos de envío y anote el resultado final. Indique sus señas y cifras claramente.

NOMBRE .....

DOMICILIO .....

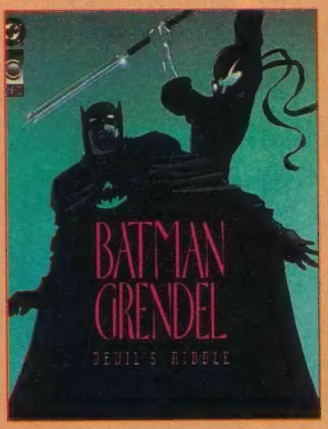
DP CIUDAD .....

Forma de pago:

☐ TALON BANCARIO
☐ GIRO POSTAL
} GASTOS DE ENVIO: 250 Ptas.
☐ CONTRA REEMBOLSO

Si no desea recortar esta página, fotocopiela o escriba los títulos que desea recibir, enviando su pedido a:

EDICIONES ZINCO; AVDA. DE ROMA, 157; 08011 BARCELONA



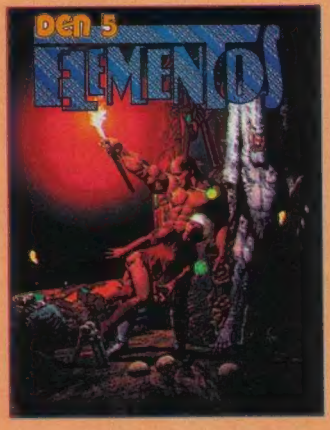
☐ PSYCHO. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN: AMO DEL FUTURO	750
☐ HISTORIA DE GANTHET	750
☐ GOTHAM: LUZ DE GAS	550
☐ CAMELOT 3.000	1.750
☐ EL VENENO DE MAÑANA	750
☐ LOBO: GREATEST HITS	1.275
☐ FUNERAL DE SUPERMAN	1.250
☐ LA MUERTE DE SUPERMAN	995
☐ SHADE, Núm. 1	750
☐ SHADE, Núm. 2	550
☐ ROBIN 3.000, Núm. 1 y 2	550
☐ EL REGRESO DE SUPERMAN	475
☐ DOOM PATROL II, 1 y 2	550
☐ FLASH EXITO TV	475
☐ ANIMAL MAN, 1 y 2	550
☐ ANIMAL MAN 3	925
☐ BATMAN WESTERN	750
☐ SADMAN. Núms. 1 - 2 y 3	550
☐ SADMAN. Núm. 4	750
☐ MERCY	750
☐ AVANCE RAPIDO. Núms. 1 y 2	550
☐ LA CAIDA DEL MURCIELAGO 1 y 2	1.275
☐ BATMAN: GENESIS OSCURA	575
☐ BATMAN - GRENDEL Núms. 1 y 2	550

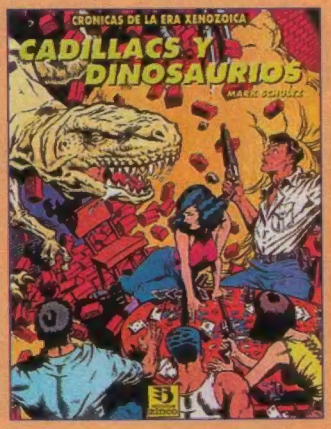
(Los precios son por número o unidad.)

NOVELA GRAFICA

COTHIAS/ROUGE

☐ HEROES CABALLEROS. Núm. 1 y 2	750





FRANK MILLER

☐ BATMAN, SEÑOR DE LA NOCHE	1.750

DON LAWRENCE

☐ STORM. Núm. 1 y 2	700
☐ STORM. Núm. 3 y 4	775

TURF/MOUCLIER

☐ MURALLAS DE ESPUMA	850

ALAIN GARRIGUE

☐ EL DESTINO PERDIDO DE ARGENTINO DIAZ	850

RICHARD CORBEN

☐ ULTIMO UNDERGROUND COLOR	1.150
☐ HIJOS DEL MUNDO MUTANTE	1.150

WAGNER/GRANT/BOLLANT

☐ EN BUSCA DEL NIÑO JUEZ	1.450

ROSINSKI/VAN HAMME

☐ THORGAL. Núm. 1 y 2	550
☐ THORGAL. Núm. 3 y 4	575

EDDY PAAPE

☐ LUC ORIENT	750

DAVE STEVENS

☐ ROCKETEER	975

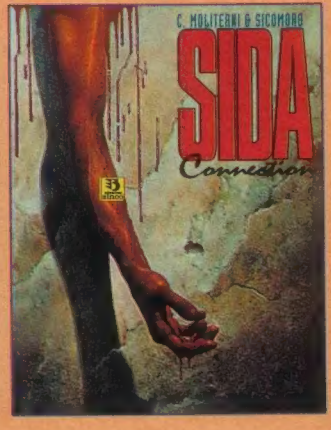
MESSNER/LOEBS

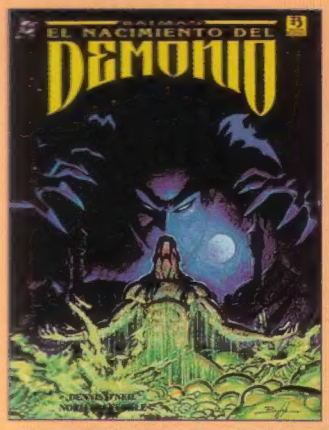
☐ EPICURUS EL SABIO	800
☐ EPICURUS EL SABIO II	875

BORDES DURAND

☐ FOC. Núm. 1	975
☐ FOC. Núm. 2 y 3	800

FERRY/VERNAL





☐ IAN KALEDINE 750

ANDREAS
☐ COUTOO 800
☐ CRONWELL STONE 600

KRISTIANSEN/SONDERGAARD
☐ SUPERMAN y LA BOMBA DE LA PAZ 800

BARR/BINGHAM
☐ EL HIJO DEL DEMONIO 1.200

BARR/GRINDBERG
☐ LA NOVIA DEL DEMONIO 975

RICHARD CORBEN
☐ DEN 4 1.375
☐ DEN 5 1.375

GAIMAN/MC. KEAN
☐ CASOS VIOLENTOS 850

F. DE FELIPE
☐ MARKETING & UTOPIA 875

BERNI WRIGHTSON
☐ MUTANTE 775

MARK SCHULTZ
☐ CADILLACS y DINOSAURIOS 975

MOLITERNI/SICOMORO
☐ SIDA CONECTION 1.150

O'NEIL/BREYFOGLE
☐ NACIMIENTO DEMONIO 1.875

MARRS/HAMPTON
☐ PRINCIPE VIKINGO 1.875

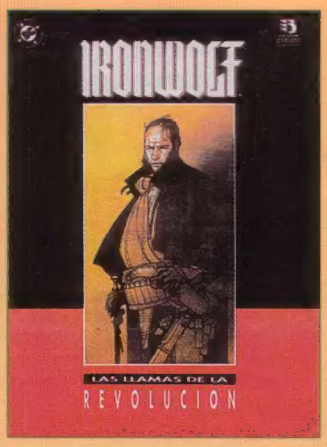
VARIOS AUTORES
☐ BATMAN 3-D 1.250
☐ SUPERMAN VS. SPIDERMAN 790
☐ BATMAN VS. LA MASA 575

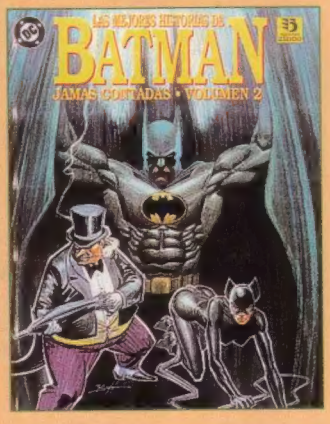
LIBROS

MORENO CASARES
☐ BATMAN: JUSTICIA DIGITAL 1.950

MOENCH/JONES/JONES III
☐ BATMAN-DRACULA 1.975

GEORGE PRATT





☐ EL AS ENEMIGO 1.975

DAVE McKEAN
☐ ARKHAM ASYLUM 1.975

GOODWIN/HAMPTON
☐ BATMAN: GRITOS EN LA NOCHE 2.275

CHAYKIN/MOORE/MIGNOLA/RUSSELL
☐ IRONWOLF: LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION 1.975

WAGNER/WILLIAMS
☐ DIME OSCURO 2.300

VARIOS AUTORES
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 1 2.800
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS AÑOS 50 JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE SUPERMAN JAMAS CONTADAS 2.800
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 2 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE EL JOKER JAMAS CONTADAS 2.700
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS TEAM-UP JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DORADA JAMAS CONTADAS 2.700

OTRAS EDITORIALES
TOUTAIN Editor
NOVELA GRAFICA

ALTUNA, HORACIO
☐ CHANCES 690

ALTUNA/TRILLO
☐ TRAGAPERRAS 950
☐ CHARLIE MOON 750

AZPIRI, ALFONSO
☐ PESADILLAS 690
☐ PESADILLAS II 750

BERNET/ABULI
☐ TORPEDO 0 750
☐ TORPEDO 1 750
☐ TORPEDO 2 750
☐ TORPEDO 3 750
☐ TORPEDO 4 750
☐ TORPEDO 5 750
☐ TORPEDO 6 750
☐ TORPEDO 7 750
☐ DE VUELTA A CASA 650

BERNET/SEGURA
☐ KRAKEN 1 585
☐ KRAKEN 2 575
☐ KRAKEN 3 630

BERNET/TRILLO
☐ CUSTER 600
☐ LIGHT & BOLD 750

BEROY
☐ DOCTOR MABUSE 600
☐ 999-666 600
☐ LA ENFERMEDAD DEL SUEÑO 750

BROCAL/SEGURA
☐ EL OTRO NECRONOMICON 750

COLAN, EUGENE
☐ ESTRELLAS USA 1 750

CORBEN, RICHARD
☐ JEREMY BROAD 850
☐ HOMBRE LOBO 995
☐ UNDERGROUND 2 850
☐ ROWLF 850
☐ MUNDO MUTANTE 1.200
☐ MANUSCRITOS DE LA PLAGA 650
☐ PILGOR 950
☐ EDGAR ALLAN POE 850
☐ UNDERGROUND TODAVIA 800
☐ BLOODSTAR 1.385
☐ DEN 1, NEVERWHERE 1.500
☐ DEN 2, MUVOVUM 1.500
☐ DEN 3, HIJOS DEL FUEGO 1.250

DE FELIPE, FERNANDO
☐ NACIDO SALVAJE 700
☐ A. D. N. 875
☐ S.O.U.L. 1.200
☐ EL HOMBRE QUE RIE 1.650

JAVIER COMA
☐ NEW YORK CITY 750

FERNANDEZ, FERNANDO
☐ ZORA Y LOS HIBERNAUTAS 1.275

FERRY, PASCUAL
☐ CREPUSCULO 700
☐ SEBASTIAN GORZA 750

GILLON, PAUL
☐ LA SUPERVIVIENTE 1 750
☐ LA SUPERVIVIENTE 2 750

GIMENEZ, CARLOS
☐ ROMANCES DE ANDAR POR CASA 550

GIMENEZ, JUAN
☐ EL EXTRAÑO JUICIO A ROY ELY 585
☐ CUESTION DE TIEMPO 690
☐ LA ESTRELLA NEGRA 690
☐ JUEGO ETERNO 725
☐ BASURA 800
☐ CIUDAD I 850
☐ CIUDAD II 850

GLIGOROV
☐ GINGER 875

LEVIS, GEORGES
☐ BURDEL 875

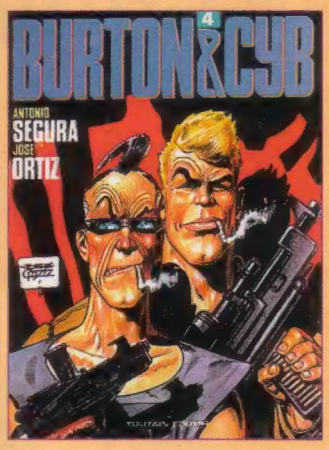
MAROTO, ESTEBAN
☐ MUJERES FANTASTICAS 580
☐ EN EL NOMBRE DEL DIABLO 800

ORTIZ/SEGURA
☐ JACK EL DESTRIPADOR 550
☐ BURTON & CYB 1 690
☐ BURTON & CYB 2 690
☐ BURTON & CYB 3 750
☐ BURTON & CYB 4 750

PRADO, MIGUELANXO
☐ STRATOS 600

RATERA, MIKE
☐ MUJERES SECRETAS 750

RUSELL, CRAIG
☐ OPERA 1.400



SAUDELI
☐ LA BIONDA. DOBLE GOLPE 1.150

THORNE, FRANK
☐ GHITA DE ALIZAR 1 750
☐ GHITA DE ALIZAR 2 750

WRIGHTSON, BERNI
☐ CREEPSHOW 530
☐ FERIA DE MONSTRUOS 585
☐ MAESTRO DEL TERROR 750
☐ HISTORIAS DE LOS MALOS TIEMPOS 750

VARIOS AUTORES
☐ VAMPIROS 2 750

ediciones zinco

¡CELEBRANDO 150 AÑOS DE LA PATRULLA CONDENADA!

doom III

PATROL

POR GRANT MORRISON, RICHARD CASE Y JOHN NYBERG, CON PORTADAS ILUSTRADAS POR SIMON BISLEY

Serie limitada de DOS Volúmenes

100 págs. 750 Ptas.

ediciones zinco

(¡y esto no ha hecho más que comenzar!)